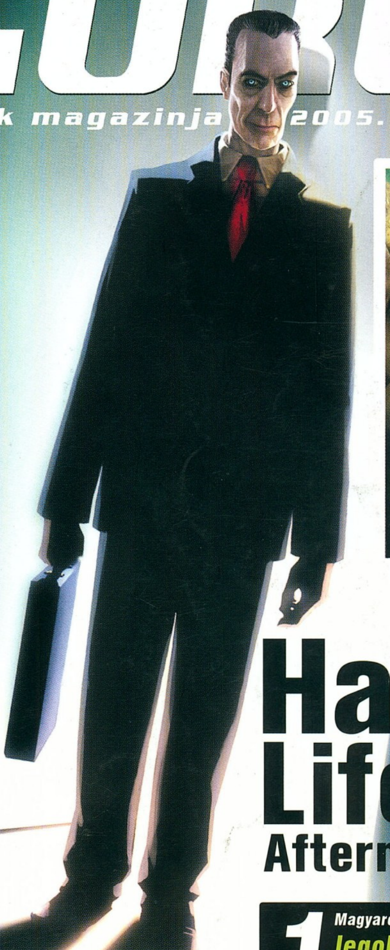
Dupla DVD
12 demo+15 video

teljes játék: Cossacks

PC GURU

A szenvedélyes játékosok magazinja 2005. No. 06



első képek

UT2007

A legendás FPS minden idők legszebb grafikájával tért vissza!

előzetes

HellGate: London

A DIABLO készítőitől!

előzetes

Tomb Raider Legend

NYERJ mozijegyet!
85. oldal

előzetes

Half-Life 2 Aftermatch

nº 1 Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

www.pcguru.hu

32. oldal

CONDEMNED
előzetes

48. oldal

BATTLEFIELD 2
bétateszt

74. oldal

EMPIRE EARTH 2
teszt

ára: 1846 Ft

előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / DRIV3R Dungeon Lords Elite Warriors: Vietnam Imperial Glory Juiced Live for Speed SP2 Pariah Multiplayer Project: Snowblind Psychonauts Second Sight Taxi 3: Extreme Rush The House of the Dead 3 Videók / 25 to Life Battlefield 2 Boiling Point Dragonshard Dungeon Lords Everquest 2: Bloodline Chronicles Face of Mankind Fantatic 4 Guild Wars Pacific Storm Sacred: Underworld

GYŰJTS ERŐT A BURGER KINGBEN!
STAR WARS
III. RÉSZ
A SITH-EK BOSSZÚJA
STAR WARS
EPISODE III
REVENGE OF THE SITH
BURGER KING
HA MENÜT VÁSÁROLSZ, KÉRD ITALOD
GALAKTIKUS 3D-S STAR WARS POHÁRBA CSAK +299 FT-ÉRT,
ÉS KÖZEPES HELYETT NAGY ÜDÍTŐT KAPSZ!
BURGER KING AND THE CRESCENT LOGO ARE REGISTERED TRADE MARKS OF BURGER KING CORPORATION. © 2005 BURGER KING CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
STAR WARS™ IS A TRADE MARK OF LUCASFILM LTD AND ITS AFFILIATES. ALL STAR WARS PROPERTY © 2005 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Sziasztok!

Az E3 előtt általában kicsit nyugodtabb a játékpiac, a kiadók ugyanis a világ legnagyobb játékkiállítására tartogatják a bejelentéseiket. Idén azonban mindez másképp alakult. Nemzetközi kapcsolatainknak köszönhetően, exkluzív interjú kapcsán mikrofonvégre kaptuk a hatalmas sikerű Diablo-sorozat atyját Bill Ropert, aki készségesen mesélt legújabb játékáról a Hellgate: Londonról – mely az ígéretek szerint legalább akkora áttörést fog okozni, mint annak idején a legendás Blizzard-féle akció-RPG.

A múlt havi számban megígértük, hogy lerántjuk a leplet a Ubisoft összes új játékáról. A Londonban megrendezett sajtótájékoztatón kipróbálhattuk a legújabb Prince of Persiát, a Heroes of Might and Magic ötödik részét, a következő generációs konzolokra (is) írt Ghost Recon 3-at, és az összes többi nagyágyút – ám a bemutató végeztével két szekrény méretű biztonsági ember akaratának eleget téve, aláírtunk egy titoktartási nyilatkozatot, amiben kikötötték, hogy az E3 előtt egy szót sem írhatunk a látottakról. Sebaj, ha már ott voltunk, ellátogattunk a Lionhead főhadiszállására, ahol a világ egyik legkreatívabb játékfejlesztője Peter Molyneux fogadott minket. Peter a világon először a PC Guru stábjának mutatta be a Black & White 2 már játszható alfa verzióját, megnézhettük működés közben a PC-s Fable-t, és első kézből szerezhettünk információkat a már majdnem kész The Moviesről!
Ha már az exkluzív bemutatóknál tartunk, nem feledkezhetünk meg az Unreal Tournament 2007-ről sem, amiből kis hazánkban de az is lehet, hogy egész Európában mi közlünk először screenshotokat. Nézzétek és ámuljatok!

Örömmel vettük, hogy nagy lelkesedéssel fogadtátok az egyedülálló, SMS-alapú PC Guru hírlevelünket, valamint az olvasói nyereményjátékainkat. A Lothar Matthaus által dedikált FIFA 2005-ért versenybe szálló több száz játékos közül a szerencse Serfőző Milánnak kedvezett, aki már át is vette az értékes nyereményt. A további két EA játékcsomag egyikét Párány István, míg a másikat Szabó Iván nyerte. Gratulálunk nekik!

Más. Az elmúlt két hónapban meghirdetett Electronic Arts-os előfizetői akciókra rengetegen jelentkeztetek. Szeretnénk megköszönni a bizalmat, ígérjük, meghaláljuk Nektek! Az előfizetéshez járó játékprogramokat május 11. és 14-e között adjuk postára – vagyis nagyjából ezzel a PC Guruval egy időben fognak megérkezni. Jó szórakozást kívánunk hozzájuk!

Sasa

A következő PC Guru június 10-én jelenik meg!

Figyelem! Ha nem bírod kivárni az utcai megjelenés napját, már két nappal előtte hozzájuthatsz a kedvenc magazinodhoz. Ehhez nincs más dolgod, mint ellátogatni budapesti IT média boltunkba (Teréz krt. 47.) ahol kollégáink készségesen állnak a rendelkezésetekre!

Tartalom

05 Aktuális

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Cossacks 08 DVD melléklet

22 Bemutatók

22 Tomb Raider: Legend 26 Battlestations: Midway 28 Látogatás a Lionheadnél 32 Condemned 36 Half-Life 2: Aftermath 40 Hellgate: London 46 Star Wars Battlefront 2 48 Battlefield 2 54 Unreal Tournament 2007

56 Ismertetők

56 SWAT 4 60 LEGO Star Wars 62 Stolen 66 Obscure 68 Championship Manager 5 70 Close Combat: First to Fight 74 Empire Earth 2 78 Stronghold 2 80 Delta Force Xtreme 82 Splinter Cell Chaos Theory tippek-trükkök

86 Rovatok

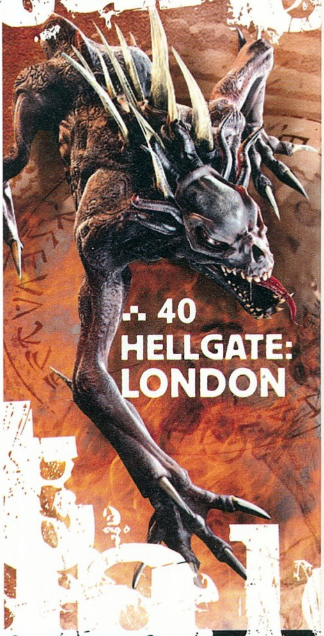
86 NosztalGuru 88 A világ legbefolyásosabb emberei 90 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

94 Hardver

94 Hardver hírek 96 Fájlcserélő hálózatok 100 A három dimenzió és az idő 104 Térhangzás 106 Digitális fényképezés 110 PSP játékteszt 112 MSI K8N Deluxe bemutató 114 Mobil hírek

122 Külvilág

122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...



Mit vársz az idei E3-tól?

SASA

Az idei E3 egyértelműen a következő generációs konzolokról fog szólni. Kíváncsian várom az új Xboxra írt játékokat (titkon reménykedem a Halo 3 bemutatójában), az új Unreal motoros FPS-eket, a Keresztapát, az Age of Empires 3-at, és természetesen a legújabb PSP fejlesztéseket. A legnagyobb kérdés – amire az E3, ha csak körvonalaiban is, de megadhatja a válasz – az, hogy az új generációs konzolok megjelenése mennyiben befolyásolja majd a PC-s játékpiacot. A kiállítás utáni beszámolónkban erre a témára biztos kitérünk majd!

HANCU

Elsősorban azokat a bejelentéseket várom, amik megerősítenék olyan játékok létezését, amikről már hónapok, vagy akár évek óta pletykál a fél játékvilág. Diablo 3, Starcraft 2, Red Alert 3, Baldur's Gate 3... A CryTek, az id, a Remedy, az Ensemble új projektjei... Az új GTA-epizód, a Spore, a Dimitri, Warren Spector új csapatának bemutatkozó játéka! Fallout 3, King Kong, Star Citadel, Rise of Nations 2, az új Doom 3-, Source- és Unreal-motoros játékok! Huhh, de sűrű három napnak nézünk elébe...

CHRIS

Bár már most előre félek attól, hogy Grath és Sasa hazatérve másról sem fog beszélni, mint milyen jó is az új Xbox konzol, remélem, azért jut idejük majd az én személyes kedvenceimet is megvizslatniuk. Ugyanis roppantul érdekel, milyen lesz az új Flashpoint játék, hogy tényleg olyan jó lesz a Black & White 2, és az, hogyan érezték magukat odakint. Ja nem, az mégsem érdekel.

GRATH

Azt várom, hogy a Microsoft elkápráztasson az Xbox 360-nal, a Sony pedig a PlayStation 3-mal. Halo 3-at akarok és Final Fantasy XIII-at. Starcraft 2-t, Starcraft Ghostot és Metal Gear Solid 4-et. Az új Bioware-RPG-t, egy World of Warcraft-kiegészítőt, a Dark Sectort, a Shadowrunt, a következő Burnoutot, Falloutot és Castle Wolfensteint. Egy Lara Croftos nyalókát meg hozok Chrisnek, hadd örüljön.

JOC

Az idei E3-on azt hiszem, minden eddiginél nagyobb hangsúlyt kapnak majd a konzolok. A Microsoft állítólag komolyan készül arra, hogy elkápráztassa az Xbox 2-vel az újdonságra kiéhezett látogatókat. S ha mi ezt hallottuk, akkor nyilván a Sonyhoz is eljutott a hír... Szinte bizonyosan ők is igyekeznek majd villantani, s mi mással, mint a PlayStation 3-mal? Emellett jó eséllyel az ATI és az nVidia sem üldögél mostanában a babérjain, elég rég volt már csúcs VGA bejelentés...

GABEN

...hogy az itthonmaradóknak sok-sok ajándékot hoznak barátaink, Sasa és Grath...

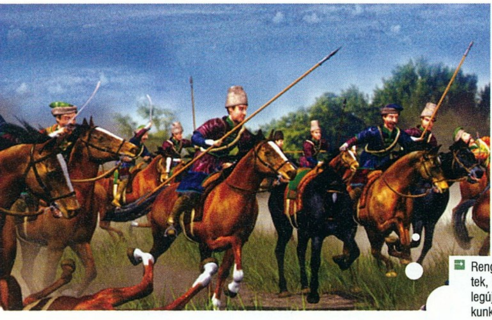
RICCO

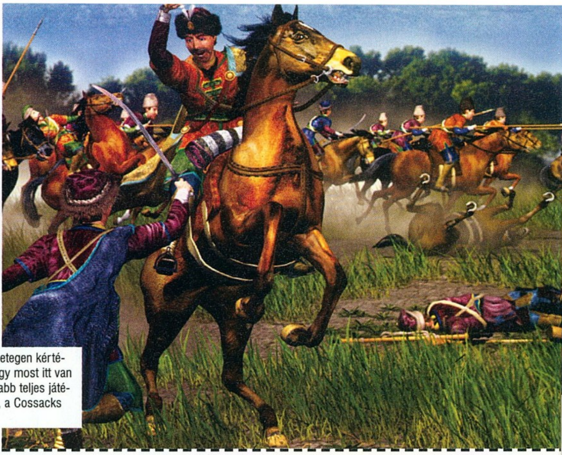
Remélem, hogy az idén végre bejelentik a Diablo 3-at, esetleg a Starcraft 2-t. Persze az se baj, ha a World of Warcrafthoz lesz kiegészítő lemez. Másra nem is vágyom...

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2005 június 10-én jelenik meg!





Rengetegen kértétek, így most itt van legújabb teljes játékunk, a Cossacks

A 8000 egységes játék

COSSACKS EUROPEAN WARS

írta · JuliuS

fejlesztő > GSC Game World **kiadó >** cdv **web >** www.cossacks.de

Az elmúlt hónapok világháborús témájú alkotásaitól némileg eltávolodva, de továbbra is a nemzetek közötti grandiózus harcoknál maradva választottunk ki aktuális teljes játékunkat, amely ezúttal a klasszikus stílust kedvelő, vérbeli RTS-rajongókat tölti majd el maradéktalan elégedettséggel.

A múlt évezred vége felé, valamikor a második Age of Empires-láz tetőzésekor, egy frissiben alakult ukrán fejlesztőcsapat gondolt egy merészet, és nekilátott a minden idők legtöbb harci egységét szerepeltető stratégiai játék megírásának. Két évig tartó kitartó fejlesztés után, nagyjából az AoE 2 mánia lecsengésének idején aztán meg is jelent a Cossacks, hogy új szintre emelje a „gigantikus ütközet" fogalmát. A játék számos kedvező kritikát begyűjtve, de ami még fontosabb, a rajongók megbecsülését kivívva örökre beírta magát a játéktörténelem sikerkönyvébe.

Annak ellenére, hogy nem egy mai gyerek, egész jól néz ki

Ne ítélj elsőre!

Mielőtt agyba-főbe dicsérném a művet, egyvalamit sietve tisztáznunk kell. A Cossacks amolyan „második esélyes" alkotás, azaz első pillantásra közel sem fog annyira elbűvölni, mint amennyire jó a játék. Értem ezalatt, hogy a szimpla izometrikus nézetű (természetesen teljes 3D-ben pompázó, terepviszonyokat figyelembe vevő fajta), a szokásos módon felépülő (gyárts parasztot, húzz fel pár épületet, képezz ki hadsereget stb.) valósidejű stratégia csak alaposabb megismerés után mutatja meg igazi értékeit. Aki ad neki második esélyt, és hajlandó közelebbről megvizsgálni a programot, kellemes meglepetések elébe néz, ráadásul özönvízszerű mennyiségben.

HA besült a muskéta...

Mielőtt elárasztanátok levelekkel a mentőövet, összeszedtem néhány csalást, ami lényegesen megkönnyíti a dolgotokat (persze egy büszke tábornok ilyesmivel sosem él):

www. - cheatek engedélyezése (fontos a végén a pont)
multivar - az összes egység választható
money - 50.000 minden nyersanyagforrásból
VICTORY - azonnali győzelem
SUPERVIZOR - a teljes térkép látható

A stratégiai játékok megszállottjainak lényegesen könnyebb dolguk lesz, lévén a Cossacks éppen azokban a dolgokban erős, amit egy karosszék-tábornok oly nagyra értékel: autentikus harci egységek, valódi történelmi ütközetek reprodukciói, rengeteg játszható nemzet, egységtípus és technológiai fejlesztés, korrekt AI és megfelelő grafikai megjelenítés – ezek a Cossacks fő ismérvei.

Mega-maximalizmus

Az Age of Empires alapjaira építkező stratégiai játék történetileg néhány évszázadot ugorva, a XVI-XVII század nyugodtnak, csendesnek, pláne békésnek egyáltalán nem nevezhető Európájába helyezi cselekményét. A korszak 85 (!) összecsapását feldolgozó hadjárat során részt vehetünk az 1618-ban kezdődött harmincéves háború csatáiban (na vajh mikor ért véget?), az angol forradalom ütközeteiben, az angol-holland harcokban, a spanyol illetve osztrák örökösödési háborúkban, a hétéves háborúban, Ukrajna felszabadításában, és... nagyjából reggelig sorolhatnánk az impozáns listát.

Hasonlóan bőséges az egységválaszték is, ami időközben egyik védjegyévé vált a sorozatnak (hopp, ezt eddig nem említettük, de a sikeres European Wars után még két küldetéslemez látott napvilágot a Cossacks szériában, továbbá egy hónap múlva már a második rész tesztjét is olvashatjátok). Nem kevesebb, mint 16 választható (!) oldal – továbbá még néhány, csak ellenségként feltűnő nemzet – szerepel a kínálatban, ez esetünkben összesen 16-féle haderőt jelent, egyedi egységekkel, önálló technológiai fejlesztésekkel, külön gazdaságmodellel és harci stratégiával, valamint egyedi grafikai megjelenéssel (jobb, ha ezt a mondatot elolvassátok még egyszer, annyi jelentős elemet zsúfoltak a készítők a játékba).

Két ezredet veszek ólcsóér'...!

A gazdaságmodell hatféle nyersanyaggal dolgozik: élelem, fa, kő, arany, fém és a szén – míg az

Akár nyolcezer egységet is kommandírozhatunk

első négyre gyakorlatilag az első perckétől kezdve szükségünk lesz, utóbbi kettőt a lőfegyverek készítésénél fogjuk fogyasztani. Mivel pillanatok alatt hatalmasra duzzadhat a seregeink létszáma, mindig figyelnünk kell a kellő élelmiszermennyiség meglétére, ugyanakkor minden egyes puskalövés (!) szén és vas elegyébe kerül (az aranyat fogyasztó ágyúlövésekről már nem is szólva). A nyersanyag-gazdálkodás tekintetében egyébként sok újdonság nincsen, kezdetben a stílus hagyományait követve, parasztjainkat bázisunk épületeinek felhúzása mellett favágásra, kőfejtésre, aranybányászatra és vadászatra kell utasítanunk, ezzel megteremtve a kiindulási alapot a harci egységek finanszírozásához. Amivel csavartak egyet az ukrán fiúkák a gazdasági részen (mert hát majd mindenen tekertek egy jóízűt a korábbi játékokhoz képest), hogy bármikor adhatunk-vehetünk, egyszóval boltolhatunk is erőforrásokat a piacon, némi bevételhez jutatva ezzel kincstárunkat a felesleges készletek kiárusításából, ugyanakkor feltöltve raktárainkat a hiánynak számító nyersanyagokkal. Ráadásul az árak mindig annak függvényében változnak, hogy mennyire telített a piac az adott árucikkből.

HA nem megy...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Cossacks minimális gépigénye: P2 200 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HDD, 1 MB VRAM

Őrületes sokadalom

Aki valaha találkozott a Cossacks névvel, annak elsőként (a hihetetlen történelmi hűség és komplexitás mellett) biztosan az elképesztő egységszám ugrik be róla. Való igaz, soha egyetlen játékban sem volt még alkalmunk több ezres létszámú seregeket, és olyan grandiózus csatákat vezényelni, mint amit a Cossacks kínál (éppen ezért rendkívül gyors az egységek gyártása, hamar kiállíthatunk egy-egy ezredet): a játék egyidejűleg 8000 egység kiszolgálását, megjelenítését és irányítását képes megoldani, ebből következőleg temérdek egységtípust zsúfoltak a játékba. Az általános használatú gyalogság, lovasság, tüzérség és tengerészeti egységek mellett minden korszak minden egyes nemzetének egyedi különleges egységei is vannak, saját képességekkel és felszereltséggel.

Az előbb említett négyféle alap-egységtípust, valamint egyéb harci eszközeinket aztán kedvünkre fejleszthetjük, ehhez 300-féle (!) lehetséges technológiai lépcsőfok áll rendelkezésre (döbbenetes számok minden területen!), két történelmi időszakra bontva: külön fejlesztések várnak a XVI-XVII., és külön a modernebb XVIII. század számára. Ilyenek például a gyorsabb nyersanyag-termelés, megnövelt harci hatékonyság, tüzérségi lőtávolság és tűzerő, az épületek fokozott tartóssága, majd később a hajóépítés képessége, a duplacsövű fegyverek bevethetősége, vagy a teljes pályát láthatóvá tévő ballonok kifejlesztése, hogy csak pár példát említsünk.

Formálódó formáció

Harci stratégia tekintetében élhetünk a sok lúd disznót győz elvével, vagyis pusztán a jelentős létszámfölény taktikáját kihasználva is győzelemre vezethetjük csapatainkat – ám van egy sokkal érdekesebb és izgalmasabb lehetőségünk is, a formációk alakítása. Egységeinket egy tiszt segítségével alakzatba rendezve jelentős bónuszhoz juttathatjuk, hiszen a különféle harci formációk, valamint a jelentős lelkesítő erőt jelképező dobos a rendezetlen túlerőre nagy fenyegetést jelenthet. Ha gőzerővel gyártható egységeink nem lennének eléggé ütőképesek, diplomáciai érzékünket kamatoztatva, más nemzetek felbérelhető zsoldosaival egészíthetjük ki csapatainkat.

Bár a Cossacks az átlag RTS-eknél pörgősebb, akciódúsabb (ezért például nem is engedi, hogy pause alatt parancsokat adjunk az egységeinknek, tessék azzal valós időben „szenvedni"), a sokrétű és összetett haderő megszámlálhatatlan stratégiai és taktikai döntés elé állít minket. A kellő változatosságot a test-test elleni küzdelem, a tüzérség bevetésével végzett tisztogatás, a gerillaharcok, az új fejlesztésű, hatékony fegyverzetek alkalmazása, valamint a tengeri hadviselés választásának lehetőségei biztosítják. Ha csak tehetjük, érdemes megpróbálnunk elfoglalni az ellenség egységeit (ezt nem csak az ágyúkkal, de parasztokkal és az épületekkel is megtehetjük).

Támadáááááás!

Nem ejtettünk még szót a grafikáról, ami stratégiai játékoknál csak a Rome eljövetele óta lett rendkívüli jelentőségű – de azért a Cossacksnak sincs szégyellnivalója. Ha nincs is túleffektezve, azért az égő épületek füstje szép, a kismilliófélé egység felismerhető, és a víz különféle fodrozódásai is változatosak, attól függően, hogy egy hajó nyomvonala, egy ágyúlövés, vagy pusztán a szél fodrozza. Az egységek mindegyikéhez – a muskétások újratöltésétől az épületek apróbb díszein át a lovak hátsójának ringatózásáig – korrekt animáció tartozik. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy egy P200-on (!), mindössze 64 mega RAM-mal nevetve elkocog (akár 1600*1200-as felbontás mellett is), igazán nem lehet okunk panaszra.

A Cossacks az RTS-ek hőskorából származó játék, ami elképesztő enciklopédikus tudásával, véletlenszerűen generált térképeivel, 8-szereplős multiplayer módjával hosszú ideig biztosít kellő változatosságot. Csak azt a bizonyos második esélyt adjátok meg neki az elején, és kellemes játszópajtásotokká válhat ezeken az esős tavaszi estéken.

DVD TARTALOM

A nyár közeledésével semmit sem csökkent a hamarosan kiadásra kerülő játékok előfutárainak számító demók áradata. Olyan nagy nevek kerültek elő, mint az Imperial Glory, vagy a Dungeon Lords, melyek kipróbálható verzióit mindenképp telepítsétek fel! Star Wars rajongóknak külön felhívnánk a figyelmét a rovatokon belül található különszámunkra, amelyben rengeteg mindent megtudhattok az új filmtrilógia befejező részéről. Jó szórakozást kívánunk mindehhez!

írta · Chris

PSYCHONAUTS

Tim Schaefer, a Day of the Tentacle és a Grim Fandango készítőjének legújabb játéka igazi műremeknek ígérkezik. Az eleinte kizárólag konzolra tervezett alkotás alapvetően egyszerű 3D-s platform ugrabugra, amiből már jó néhányhoz volt szerencsénk. A Psychonauts humoros és abszolút elvont világa viszont azonnal magával ragadta teljes szerkesztőségünket, jó tanácsként annyit fogadjatok meg hozzá, hogy a bevezető mozit mindenképp nézzétek végig a játék indítása előtt!

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA:

W, A, S, D – Irányítás
Szóköz – Ugrás
Bal egérgomb – Támadás
Jobb egérgomb / Q / E – 1,2,3-as pszí-erők használata
Középső egérgomb – FPS nézet
ESC – Napló
TAB – Statisztikák megtekintése

IMPERIAL GLORY

A Commandos sorozat készítői új fába vágták a fejszéjüket, amikor belekezdtek történelmi RTS-ük elkészítésébe. Az Imperial Glory a XIX. század legnagyobb háborúit fogja képernyőre varázsolni, többek közt az Osztrák-Magyar Monarchia is játszható oldalként fog megjelenni benne. A roppant hangulatos és látványos demóban két küldetésben tehetik próbára magukat a kezdő generálisok, melyek láttán már most biztosak vagyunk, hogy itt bizony sikergyanús játékról van szó.

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA:

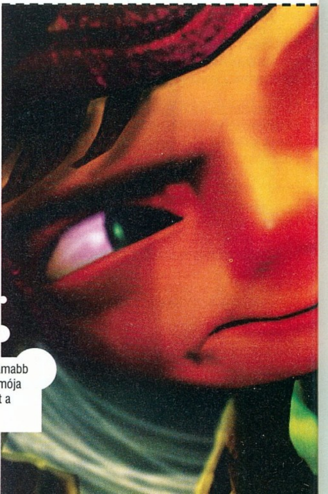
Kurzorgombok – Kamera forgatása
Szóköz – Pillanat állj (eközben parancsok kiadhatók)
V – (tartani) lőtávolságának ellenőrzése
SHIFT – (tartani) közelharci támadás
B – Tüzérségi ágyúk beállítása
R – Futás
TAB – Statisztikák

DUNGEON LORDS

David W. Bradley, a Wizardry 7 készítőjének legújabb kalandjátéka hamarosan debütál PC-n. Ennek apropójából kiadtak egy nagyon hangulatos kis demót, amely láttán képet kaphatunk a várva várt alkotásról. Stílusát tekintve a játék harmadik személyű nézetből irányítható akció-RPG keverék, amelyet nagy valószínűséggel minden fantasy-rajongó örömmel fog majd a gépére telepíteni.

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA:

W, A, S, D – Irányítás
Szóköz – Ugrás
SHIFT – Beszélni / Használni / Felvenni
E – Leltár és felfegyverzés
L – Napló
C – Karakterképernyő
F – Gyors mágiamenü



Az év legvidámabb játékának demója helyett kapott a DVD-n

TURKÁLÓ

AVG Antivirus – Sosem győzzük eleget hangsúlyozni, milyen fontos a vírusvédelem a számítógépünkön. Mivel csak a megelőzés nyújthat hathatós védelmet a károkozók ellen, adataink védelmére időben kell gondolnunk. Amennyiben még nincs telepítve gépeden semmilyen vírusirtó program, látogass el DVD mellékletünk Turkáló könyvtárába, ahol négy különféle programot tehetsz próbára. Ezek közül külön kiemelnénk az újonnan bekerült AVG-t, amely nemcsak hatékony, de jó pár napig ingyenesen használható is.

ANIMÁCIÓK

A szokásosnak nevezhető animációink mellett szeretnénk felhívni figyelmeteket Stolen videóteszünkre, melyet Flatline kollegina vágott össze a játékból. Ezek kívül ne felejtsétek el megszemlélni a legújabb Battlefield 2 és SWAT 4 videókat!

25 to Life / Battlefield 2 / Boiling Point / Dragonshard / Dungeon Lords / Everquest 2: Bloodline Chronicles / Face of Mankind / Fantatic 4 / Guild Wars / Pacific Storm / Pariah / Sacred: Underworld / Stronghold 2 / SWAT 4 / World Racing 2

SHAREWARE JÁTÉKOK

Inago Rage – Néha a shareware játékok fejlesztői alaposan kitesznek magukért: egyre jobb és egyre bonyolultabb konstrukciókkal állnak elő a logikai játékok világában. A mostani program is megérdemli az elismerést, mert intenzív játékmenetével sokak tetszését el fogja nyerni. A lényege annyi, hogy az azonos színű kockákat össze kell gyűjtenünk, majd azokat lövedékként használva nekiküldeni a táblának, ahol ilyenkor az azonos színű kockák kirobbannak. Ezt hasonló nehézségi szinttel kombinálták, mint anno a Tetrist, így ha elég gyorsan jön lefele a célpont, nehéz dolgunk lesz a hely kiürítésével. Több játékmód közül válogathatunk, sőt egy kis történeti szálat is csempésztek bele a készítők!

Astropop Deluxe / Atomic Cannon / Bookworm / Electric Eddie / Luxor / Maui Wowee / Money Mania / Pulsarius / Rocketmania Deluxe / Turtle Odyssey

JAVÍTÁSOK

Több hónapos szünet után megérkezett egy újabb javítás az EA népszerű stratégiai játékához, a C&C Generalshoz, amely 1.4-es verzióra javítja a Zero Hour csomaggal már kiegészített alapjátékot. A DVD mellékletünkön megtalálható csomagba bekerült jó néhány új térkép, végrehajt egy rakásnyi hibajavítást, és kicsit változtat a szembenálló felek közti erőegyensúlyon is.

Brothers in Arms v1.03 / Combat: Task Force 121 v1.02 / Dangerous Water v1.01 / Dominations v2.0.127 / DRIV3R update 2 / Generals: Zero Hour v1.4 / LotR: Battle for Middle-Earth v1.02 / Painkiller v1.64 / Silent Hunter 3 v1.2 / Splinter Cell: Chaos Theory v1.01 EU / SW: Battlefront v1.3 / SW: Knights of the Old Republic 2 v1.0b / SW: Republic Commando v1.0

ROVATOK A DVD-N

STAR WARS – 2005. május 19-én – a világpremierrel egy időben – Magyarországon is bemutatják minden idők egyik legjobban várt filmjét, A Sith-ek bosszúját, mellyel a Csillagok háborúja univerzumot megteremtő George Lucas 28 év után lezárja grandiózus űrmeséjét. Ennek alkalmából óriási Star Wars különszámmal kedveskedünk olvasóinknak, ahol a sci-fi rajongói rengeteg érdekességet találhatnak.

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái (plusz mobiltelefon háttérképek és könyvajánló!) / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Old Hardware / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Vicsorít a fogam áááá, bújj gyorsan az ágy alá!!!

Játékdemók: DRIV3R / Dungeon Lords / Elite Warriors: Vietnam / Imperial Glory / Juiced / Live for Speed SP2 / Pariah Multiplayer / Project: Snowblind / Psychonauts / Second Sight / Taxi 3: Extreme Rush / The House of the Dead 3

Animációk: 25 to Life / Battlefield 2 / Boiling Point / Dragonshard / Dungeon Lords / Everquest 2: Bloodline Chronicles / Face of Mankind / Fantatic 4 / Guild Wars / Pacific Storm / Pariah / Sacred: Underworld / Stronghold 2 / SWAT 4 / World Racing

Javítások: Brothers in Arms v1.03 / Combat: Task Force 121 v1.02 / Dangerous Water v1.01 / Dominations v2.0.127 / Driv3r update 2 / Generals: Zero Hour v1.4 / LotR: Battle for Middle-Earth v1.02 / Painkiller v1.64 / Silent Hunter 3 v1.2 / Splinter Cell: Chaos Theory v1.01 EU / SW: Battlefront v1.3 / SW: Knights of the Old Republic 2 v1.0b / SW: Republic Commando v1.0

Mozielőzetesek magyar felirattal: The Amytiville Horror / Bewitched / Cinderella / Kicking and Screaming / The Island

Shareware játékok: Astropop Deluxe / Atomic Cannon / Bookworm / Electric Eddie / Luxor / Ma Wowee / Money Mania / Pulsarius / Rocketmania Deluxe / Turtle Odyssey

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Old Hardware / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

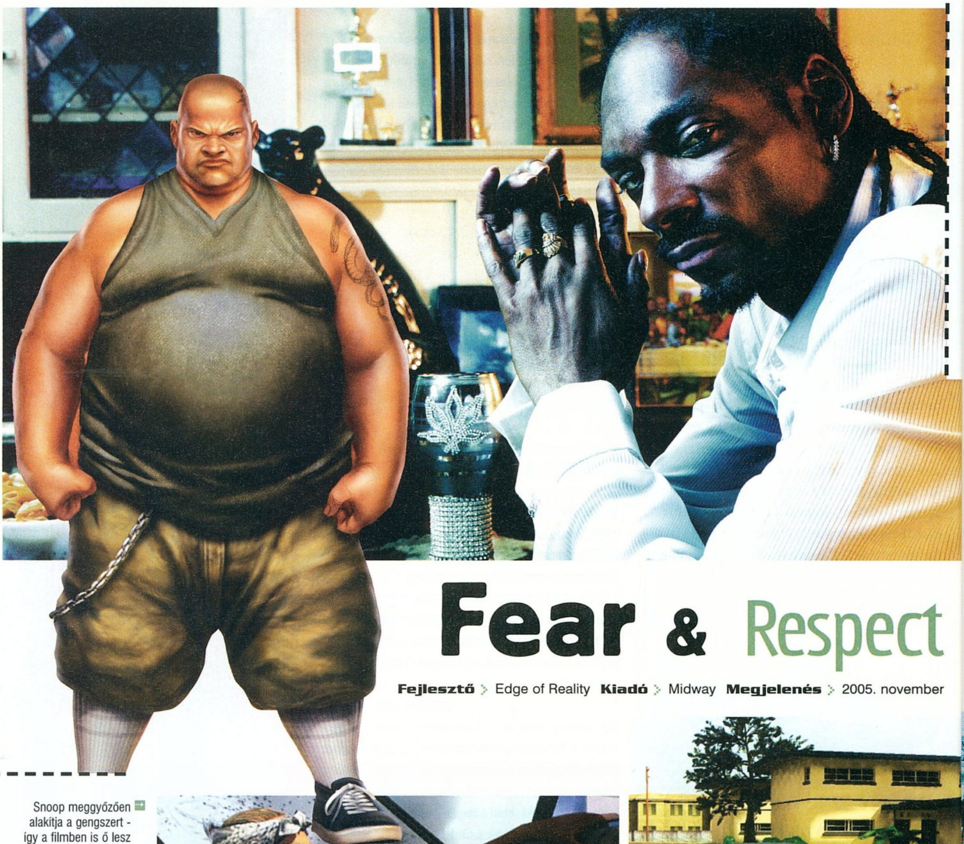
MOD-ok: Firearms v3.0 (Half-Life) / Galactic Conquest Release 5 (BF 1942) / Plan of Attack v1 Beta (Half-Life 2) / Point of Existance v3.2 Patch (BF Vietnam) / Rome Total War Realism Mod v5.4

Háttérképek: Act of War / Area-51 / Darkwatch: Curse of the West (2db) / Juiced / Midnight Club 3 (3db) / Predator: Concrate Jungle / Battlefield 2 (6db) / Empire Earth 2 (8db) / Half-Life 2 (6db) / Obscure (10db) / Stolen (8db)

Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2600 játékhoz)

Képek a kukkolóban: 25 to Life / 7 Sins / Age of Pirates / Alfa Antiterror / Bet on Soldier
Call of Duty 2 / Charlie and the Chocolate Factory / Delta Force Xtreme / Desperados 2 / Dragonshard / Earth 2160 / ER / Fahrenheit / Gang War / Harry Potter and the Goblet of Fire / Heroes of Annihila Empires / Heroes of Might and Magic 5 / Madd 2006 / Panzer Elite / Pilot Down / StarRush / Steel of Haste / Sudeki / The Sims 2 Nightlife / The Witcher / Timeshift / Tomb Raider Legend / Vivisector / Warfare

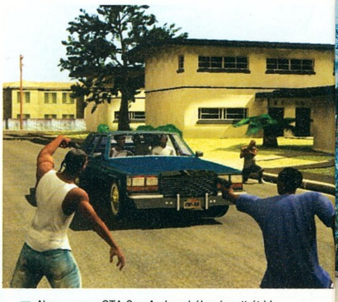
Turkáló: Adobe Acrobat Reader 6.0.2 magyar verzió / Blaze Media Pro v5.2 / Cliprex DVD Player Professional / Intervideo WinDVD 6 / QuickTime 6.5 / DivX 5.2.1 Pro / Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.4 / VirtualDubMod v1.5.10 / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.03.23) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.12 / DirectX 9.0c / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.08 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.4 és Nvidia Detonator 71.89 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.51 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.03 / Internet Download Manager v4.03 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.244 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.62.05 Magyar / SnagIt v7.2.2 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v1.9D / Everest / PowerStrip v3.54 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 200 WinRar 3.42 Magyar / WinZip 9.0 / katalógusok összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé



Fear & Respect

Fejlesztő > Edge of Reality **Kiadó** > Midway **Megjelenés** > 2005. november

Snoop meggyőzően alakítja a gengszert - így a filmben is ő lesz a "hős".



Nem, nem a GTA San Andreasból csúszott át ide véletlenül egy kép, ez a Fear & Respect.

Mit kapunk, ha összeeresztjük John Singletont (kétszeres Oscar-jelölt rendező) Snoop Doggal, napjaink egyik legsikeresebb rapsztárjával? Bármilyen meglepő, nem egy újabb gengszterfilmet – legalábbis elsőként nem azt. A páros ugyanis egy játékon dolgozik, már jó egy éve; igaz, lesz film is, de ez csak jövőre várható a Paramounttól.

Bár a képek alapján úgy tűnhet, a Fear & Respect nem csak egy újabb San Andreas-klón lesz. Igaz, itt is Los Angelesben járunk, itt is egy frissen szabadult fekete fickó a főhős, és itt sem ússzuk meg lövöldözés, csajozás és vad üldözések nélkül, mégis, ezúttal teljesen másról van szó. Ennek oka az, hogy nem mászkálhatunk szabadon a városban, nem rabolhatunk kocsikat és nem lövöldözhetünk kedvünkre – realisztikusabb, lineáris játékmenetre kell számítani. Snoop Dogg alakítja a főhőst, Goldie-t, aki gengszterkedései miatt kapott öt éves beutalót a hűvösre. Az intro a szabadulását mutatja meg, ami után ott találjuk magunkat LA egyik leglepukkantabb negyedében. Hiába szaladunk haza, sok örömet nem találunk: unokaöcsénk ugyanis igen súlyos bajba került, és csak úgy segíthetünk neki, ha újra fegyvert ragadunk és móresre tanítjuk a szomszéd bandát...

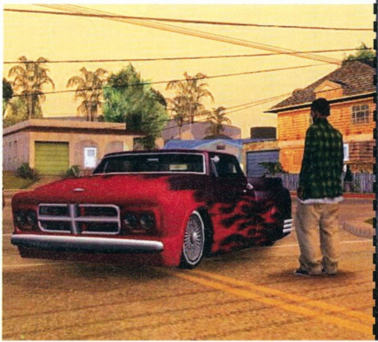
Grand Theft Auto San Andreas

Fejl. › Rockstar North **Kiadó** › Take2 **Megj.** › 2005. június 10.

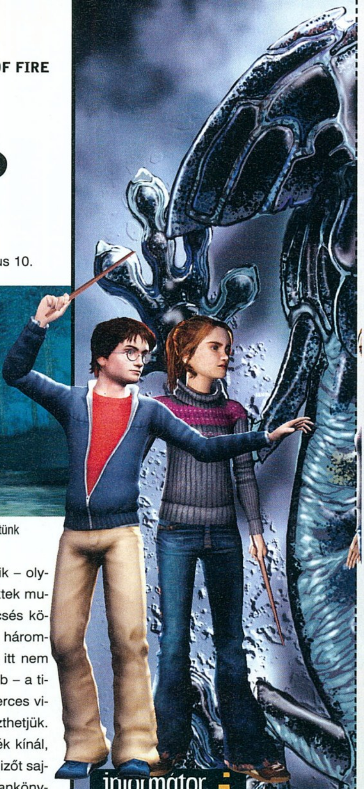
A három nagyváros mellett a vidéket is feldúlhatjuk - még traktorral is repeszthetünk

Az év egyik legnagyobb dobása megállíthatatlanul közeledik – olyannyira, hogy már az első PC-s képeket is meg tudjuk nektek mutatni! Ezeken néhány dolog észrevehető az átirat szerencsés következményeiből: a nagy felbontású textúrák, a legalább háromszoros látótávolság (igaz, dinamikus árnyékokat is ígérnek, ami itt nem annyira látható...). Természetesen saját mp3-ainkból lesz az újabb – a tizenkettedik! – rádióállomás, plusz felvehetünk rövid, 30 másodperces videókat is, majd e visszajátszásokat tetszésünk szerint szerkeszthetjük. Ugyan tartalmi bővítés nem lesz, de akinek nem elég, amit a játék kínál, annak amúgy is túl sok ideje lehet... Minden vizsgázót és érettségizőt sajnálunk, nehéz napjaik lesznek, amikor a San Andreas és holmi tankönyvek között kell választaniuk...

A San Andreas-ban a Beatles egyik tagjaként szerepelünk



A festés oké, de valami még hiányzik. Megvan, fenyőfaillatosító!



informátor

Ugye sosem gondoltad volna, hogy a negyedik Harry Potter-film mellé kapunk játékverziót is? Az elképzelhetetlen mégis megtörtént, és ahogy eddig, úgy most is a mamutkiadó egyik angol stúdiója dolgozik a játékon. Idén nagy változások várhatók, a grafika például nemhogy elfogadható, de egyenesen gyönyörű, különösen a varázslatok effektjei szépek. Ja, és kviddics is lesz!

Mint a moziban

A nálunk várhatóan decemberben bemutatásra kerülő moziverzióban Harry nem csak egy tűzokádó sárkánnyal kerül össze, de utolsó jelenetében Lord Voldemorttal is megütközik. Eme csaták a játék legkidolgozottabb részei lesznek, több alfeladattal, és ravaszul harcoló ellenfelekkel.

Ketten a háromból

A sorozatban először fordul elő, hogy kooperatív játékmódot mellékelnek a Harry Potterhez. Így nem csak néhány máskülönben körülményesen megoldható feladat végrehajtása válik könnyűvé, de a különböző varázslatokat kombinálhatjuk is, és speciális támadó csapatmozgásokat adhatunk elő.

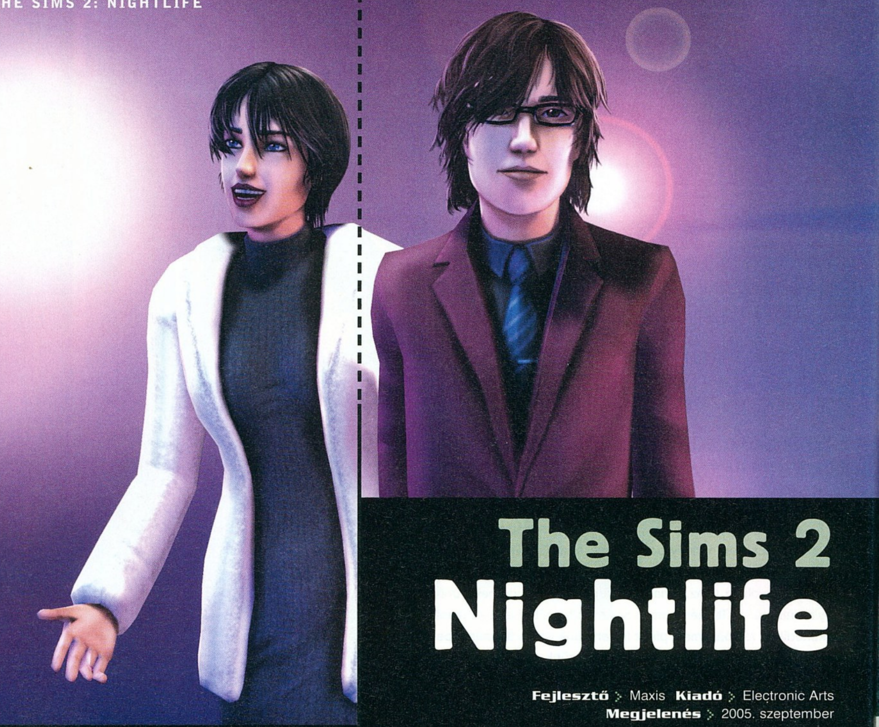
Harry Potter RPG!

Nem kell megijedni (vagy inkább örülni...), Harry Potter nem ment át Morrowindbe, de ezúttal hősi triónkat kedvünkre fejleszthetjük. Ehhez egyrészt babokat kell begyűjtenünk, másrészt különféle képességeket adó kártyákból kell felhalmoznunk egy nagyobbfajta paklira valót.

Harry Potter & the Goblet of Fire

Fejlesztő › EAUK **Kiadó** › Electronic Arts

Megjelenés › 2005. november



The Sims 2 Nightlife

Fejlesztő : Maxis **Kiadó** : Electronic Arts
Megjelenés : 2005. szeptember

Előző számunkban már megemlítettük, hogy a Sims 2 ősszel újabb kiegészítővel gazdagodik, amely a csillogó éjszakai életet tárja fel eddig éjjel békésen szunyókáló simjeink előtt. Azóta megérkeztek az első képek, valamint a fejlesztők elárultak néhány részletet is a Nightlife-ról – ezek alapján lényegében a Hot Date (a legsikeresebb Sims 1 kiegészítő) felturbózott változatára készülhetünk.

A kiegészítő új területeket nyit meg simjeink előtt; a rejtelmes nightcluboktól a zsúfolt bowlingteremig, a romantikus étteremtől a zajos diszkókig rengeteg éjszakai mulatót járhatunk be. E helyeken természetesen rengeteg hasonló korú és érdeklődésű simmel futhatunk össze, így előbb-utóbb randira kerül a sor. Ez nem csak a szokásos ikonkattintásokból fog állni, egy egészen komoly minijátékot rittyentettek a randevúk köré, melyek végén még pontszámot is kapunk. Itt a siker azon múlik, hogy sikerült-e megfelelően feltérképezni a kiválasztottat, különös tekintettel elvárásaira, és érdeklődési körére. A simeket nem csak mi hajthatjuk az élet élvezetére, megjelenik ugyanis egy hatodik életcél is: az élvhajhászat. Az ilyen hedonista simek élete bulizással, táncolással, csajozással/pasizással telik, és persze félelmei is ehhez kapcsolódnak. Új foglalkozások ugyan nem lesznek, de a különböző cuccokkal (pl. DJ-pult, bowlingpálya, pókerasztal) új módokon fejleszthetjük képességeinket. Mindehhez vagy 125 új tárgy járul, valamint rengeteg új kosztüm; köztük olyanokkal, mint a szexi pincérnő-szerelés vagy a vámpírlány-ruházat.

Na, az első megvan, már csak négyet kell elcsábítanom. Hiába, nehéz a Pleasure Seeker életmódot választók élete...

"Én vagyok a legjobb parti a világon, hidd el édes. A Simshez tervezek kiegészítőket, úgyhogy a megélhetésem 150 évre le van tudva. Menjünk hozzám, átfestheted a nappalit"

StarGate SG1 The Alliance

Fejlesztő › Perception **Kiadó** › JoWood **Megjelenés** › 2005. október

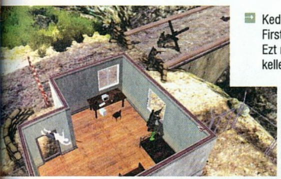
Ugyan a tévésorozatot leállították, az ez alapján készülő játék producere szerint egész légiónyi Stargate-fanatikus éhezik kedvenc sci-fi világára. Őket fogja kielégíteni az Alliance, hiszen ebben szerepel mindenki a sorozatból, ráadásul a történetet is az eredeti forgatókönyvíró csapat rakta össze. Maga a program egy meglepően szép (az Unreal motor 2.5-ös verzióját használják) akciójáték, amelyben váltakoznak a külső, illetve a belső nézetet alkalmazó részek, a gyalogos és a járművekre épülő pályák, illetve az egyedül, valamint csapatban végrehajtandó küldetések. Noha minket a sorozat sosem csigázott fel igazán, a rengeteg eltérő bolygó, a különféle módon harcoló ellenfelek és a pofás kinézet hatására nem lennénk meglepve, ha az Alliance végül igen jó kis játékká nőné ki magát.

A Csillagkapu egyiptomias lényeinek kinézete sosem ragadott meg minket, de a táj nagyszerűen fest

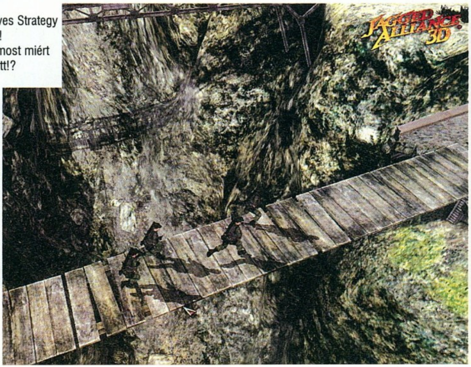
Jagged Alliance 3D

Fejlesztő › Strategy First **Kiadó** › MiST Land South **Megjelenés** › 2005. november

bár általában igyekszünk objektíven hozzáállni a frissen bejelentett játékokhoz, most mégis kivételt kell tennünk – mégpedig azért, mert a Jagged Alliance 3D körüli fejlemények mindenkit elszomorítottak a szerkesztőségben. Egyik kedvenc stratégiai játékunk új része gyakorlatilag a néhány zsoldost leszámítva semmiben nem emlékeztet a zseniális korábbi részekre. Azokban egy hatalmas, szabadon bejárható térkép volt, amelynek mezőin taktikus, körökre osztott viadalokat lehetett vívni. Ehelyett most kapunk 20, lineárisan felépített küldetést, ráadásul mindegyiket real-time ütközetekkel... Tegyük ehhez hozzá, hogy a sajtóközlemény által DX9-kompatibilisnek nevezett játékmotor borzasztó teljesítményt nyújt, és még szomorúbbak leszünk. A végső csapást pedig az adta meg, hogy megtudtuk, a Strategy Firstnél ott porosodik valamelyik fiókban az eredeti fejlesztők, a kanadai SirTech játéktervezői által írt igazi JA3 design dokumentum, de ők úgy gondolták, hogy ezzel a megoldással hamarabb lehet pénzhez jutni.

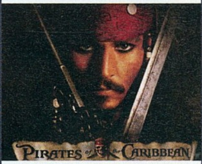


Kedves Strategy First! Ezt most miért kellett!?



› apró

A napokban rengeteg új kizárólag online játszható RPG-t jelentettek be. A norvég Funcom (Dreamfall, Anarchy Online) szerezte meg a nagy barbár jogait, ők az **Age of Conanon** dolgoznak. A Planetside-ot futtató Sony-csapat egy új MMOFPS-en dolgozik, de ezt csak jövőre mutatják be. A Disney pedig a **Karib-tenger Kalózai** c. film alapján készíti netes játékát, mely a második mozival együtt, 2006-ban jelenik meg.



A CroTeam komolyan készül a **Serious Sam 2** őszi premierjére, már az első képek is megérkeztek. Csak címszavakban: 42 ellenfél, 24 pálya, 10 jármű, 1000% móka.

American McGee végre leleplezte régóta dédelgetett játékát, a **Bad Day LA**-t. Mint végre kiderült, egy hontalannal kell megmenteni az angyalok városát a földrengésektől, zombiktól, terroristáktól, földönkívüliektől és megannyi más katasztrófától. A grafika... hááát, érdekes.

Torontóban megkezdődött a **Silent Hill film** forgatása. a történet a négy játék hangulatát veszi át, a forgatókönyvet Tarantino társírója készíti. A leghíresebb szereplő Sean "Boromir" Bean lesz.

The Suffering Ties that Bind

Fejlesztő > Surreal **Kiadó** > Midway **Megj.** > 2005. szeptember

Démoni történet

Ha van mentett állásunk az első rész végéről, a Ties that Bind annak megfelelően kezdődik, és ez a továbbiakban is nagy szerepet kap. Nem mindegy például, hogy nejünket, Carment megöltük-e – ő ugyanis visszatér. Rajta kívül két gyerekünk, valamint az emlékezetes Dr. Killjoy, az őrült prof is megjelenik a második részben.

Jellemjáték

A Ties that Bind egyik legérdekesebb vonása az erkölcs-rendszer lesz. Gyakran kerülünk szembe morális választásokkal (pl. hagyjuk, hogy megöljenek egy gyereket, vagy lőszert pazarolva megmentjük), amelyek során kialakul a személyiségünk. Ez nem csak a sztorira hat, de démoni formánknak is különleges képességeket ad.

A Halo nyomdokain

Noha a külső nézet továbbra is választható lesz, a második részt egyértelműen FPS-nek tervezik. Ráadásul Halo-szerű FPS-nek, ugyanis ezúttal egyszerre csak két fegyver lehet nálunk, így sűrűn kell cserélgetnünk flintáinkat. Az előző részben kicsit gyenge démonalakunk ezúttal sokkal erősebb lesz, így várhatóan sűrűbben fogjuk használni.

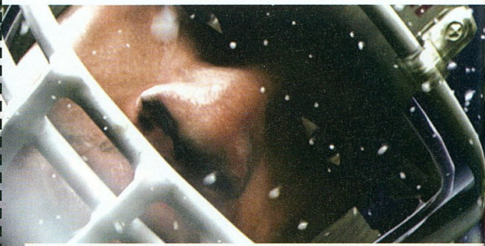
informátor

A tavalyi év egyik meglepetése a Suffering volt: senki nem várt tőle sokat, a börtönben játszódó, véres akciójáték azonban sokaknak hozott kellemes pillanatokat. Nem véletlen tehát, hogy gőzerővel készül a folytatás, amely még véresebb, még akciódúsabb lesz – igaz, börtön kevesebb lesz benne, hiszen ezúttal Baltimore utcáin mészárolhatjuk halomra a Cabal Blackmore által ránk küldött szörnyetegeket.

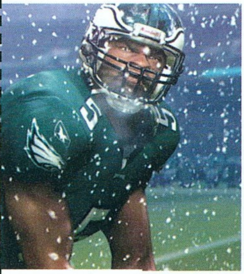
Madden NFL 2006

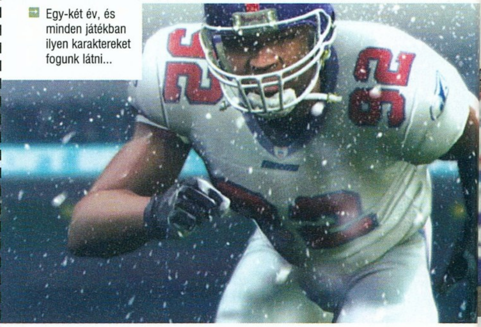
Fejlesztő > EA Tiburon **Kiadó** > Electronic Arts
Megjelenés > 2005. augusztus

Az amerikai foci népszerűsége hazánkban is viharos tempóban emelkedik, egyre többen értik a szabályokat, és nézik a közvetítéseket – így valószínűleg a Madden 2006 már kishazánkban is megjelenik. Eme írásunk fő apropója azonban nem ez, hanem a következő generációs konzolokra készült grafika – az itt látható képek, bármilyen nehéz is elhinni, magából a játékból származnak! Az persze nem valószínű, hogy a PC-s verzió is így fog kinézni (Xbox 2-n ilyen a játék), legalábbis idén még biztosan nem lesz olyan gép, ami ezt elbírná. Azonban várunk egy-két évet, és a monitorokon is ilyen grafika fog feltűnni...



Igen, mi is látjuk az orrainál a poligonok éleit. Ettől függetlenül a mi állunk leesett, amikor megláttuk mozgás közben a játékot...





Egy-két év, és minden játékban ilyen karaktereket fogunk látni...

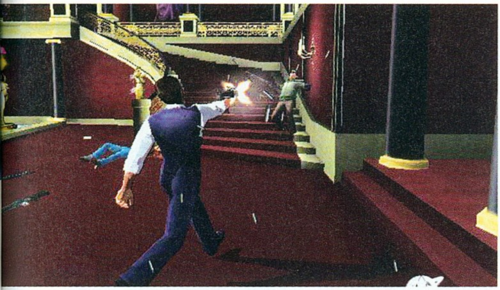
Scarface

Fejlesztő > Radical **Kiadó** > Vivendi Universal
Megjelenés > 2005. szeptember

1983: Brian Da Palma kultikus filmjében, a Sebhelyesarcúban Tony Montana, az egykori egyszerű kubai menekült pár géppuskával, akaraterővel és könyörtelenséggel feljut a miami drogbirodalom trónjára – majd a film végén elhullik, mikor egykori társa, Alejandro Sosa emberei egy kokainhegy elfogyasztása után brutálisan kivégzik.

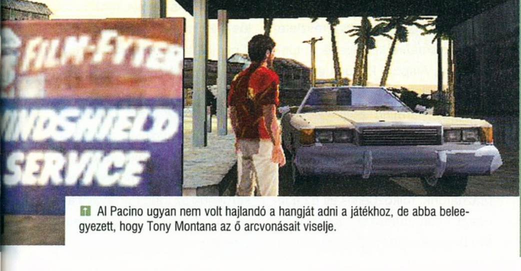
persze nem lesz könnyű, hiszen eleinte se dollárunk, se drogunk, de még csak egy nőnk sincsen. A játékmenet a GTA-formulát követi: bár vannak küldetéseink, szabadon mászkálhatunk Miamiban, bármelyik autót elköthetjük, boltokat vehetünk, nőket szerezhetünk. Persze itt belép a

Reméljük, rendőrnek nem csaphatunk fel. Tony nem szimpatizált velük...



Ez az a rész, ahol minden másképp alakul, mint a filmben...

2005: A Vivendi Universal és a Radical feltámasztja Tonyt, ugyanis az ősszel elkészülő játék első jelenete az említett végső lövöldözés. Annyi különbséggel persze, hogy ez itt közel sem ugyanaz a vad, gránátokkal tarkított tűzpárbaj – hiszen itt antihősünk életben marad, elmenekül, és pár hónap tervezgetés után tér vissza Miamiba. Innen kell ismét a csúcsra jutnunk, ami drogkereskedelem is (fogyasztás nem lesz), lévén ebből fogunk meggazdagodni. Tony jelleméből adódóan új játékelem lesz a káromkodás: ha egy ízeset beszólunk valakinek, az előbújik rejtekhelyéről, hogy bosszút álljon az inzultusokért – így persze könnyű lelőni. A grafika az első képek óta sokat fejlődött, nagyon reméljük, hogy e folyamat nem áll meg itt...



Al Pacino ugyan nem volt hajlandó a hangját adni a játékhoz, de abba beleegyezett, hogy Tony Montana az ő arcvonásait viselje.

A jó, a rossz, és a csúf...

a jó

1995-ben – azaz két évvel a Duke Nukem Forever előtt! – mutatta be a 3DRealms először a Preyt, ezt a forradalmi FPS-t. Azt követően öt év alatt három fejlesztő kopott ki a játék alól, így sosem ismerhettük meg a főhőst, a Talon Brave nevű indiánt. Nemrég azonban George Broussard egy fórumbejegyzésben közölte, hogy a Preyt feltámasztották, a munkát a Human Head végzi. Mivel e cég korábban közölte, hogy a Doom 3 motort használják titkos projektjükben, az is biztos, hogy a Prey látványos játék lesz; kíváncsiak vagyunk, hogy a tíz évvel ezelőtt ígért teljesen elpusztítható pályákat ma tudják-e szállítani... Ha már itt tartunk, ezt a feltámasztósdit elkövethetnék az Outcast 2-vel és a Warcraft Adventuresszel is!

a rossz

Az idei hónap legszomorúbb híre, hogy bár ott voltunk a Ubisoft londoni bemutatóján, mégsem írhatunk a játékokról. Hiába láttuk a Prince of Persia harmadik részét, hiába foglalkoztunk fél órát a Heroes of Might & Magic 5-tel, és hiába tudtunk meg sokat az Xbox 2-n bemutatott Ghost Recon 3-ról, sajnos nem mesélhetünk róluk... Következő hónapban azonban mindent bepótolunk!

és a csúf...

Újabb bizonyítékot produkált az élet arra, hogy az online szerepjátékok meglehetős befolyással bírnak játékosaik életére. A Kínában népszerű Legend of Mir 3 című online RPG közösségében nemrég elharapóztak az indulatok. Ennek oka egy gyilkosság volt: egy játékos megölte klántársát. Az ok egyszerű: a későbbi gyilkos, Qui kölcsönadta Zhunak a játék egyik legerősebb fegyverét, a Dragon Sabert. Zhu ezt nem rendeltetésszerűen használta, hanem elpasszolta 165 000 forintnak megfelelő mennyiségű jüanért. Qui először a rendőrséghez fordult, ahol közölték vele, hogy a cybervagyon nem tekinthető jogi értelemben vett tulajdonnak, ezért ez nem lopás. Nem látván megoldást, Qui kést ragadott, és leszúrta cimboráját. Az esetnek több tanulsága is van. 1) Nem szabad patkány módon viselkedni 2) A jogászok elkezdték vizsgálni a tulajdonjogi szabályok kiterjesztésének lehetőségét és 3) Nem szabad túl komolyan venni a játékokat. Azt azért a miheztartás végett kikötjük, hogy aki hozzá mer nyúlni World of Warcraft karaktereink cuccaihoz, azt olajos Lada-vezérműlánccal fogjuk arcon csapkodni...

Huxley

Fejlesztő > Hi-Studio
Kiadó > Webzen
Megjelenés > 2006. június

bár a koreai Webzen neve számunkra talán ismeretlennek tűnik, de Ázsiában a legnagyobbak között vannak: Mu című – jelenleg ingyenes – online szerepjátékuknak 56 millió (!) felhasználója van. Ennek sikere nyomán gyors ütemű terjeszkedésbe kezdtek, a nyugatot elsősorban a Huxley című MMOFPS-ükkel próbálják lenyűgözni. Az Unreal Engine 3.0 által hajtott játék leginkább talán a Planetside-ra hasonlít: kizárólag online lehet játszani, a játékosok három frakcióhoz tartozhatnak, akik között ádáz harc dúl – és persze mi ebben a háborúban vehetünk részt, mégpedig belső szemszögből. Egy-egy csatamezőn száz résztvevő küzdhet, de a nagyobb ütközetek akár tucatnyi területre is kiterjedhetnek. Karakterünk milliónyi fegyver közül mazsolázhat, a jó szerepléssel szintet is léphet, így egyre feljebb juthat népének ranglétráján. Később járművek használatára is lehetőség lesz, a tankoktól kezdve az óriási lépegetőkön át a helikopterekig mindent bevethetünk.

Kövesd a fehér nyulat

Ritkán fordul elő, hogy egy ország haragja egy játék ellen fordul, de most ezt történt a Sony egyik legsikeresebb konzolos játéksorozatával, a SOCOM-mal. Történt ugyanis, hogy a külső nézetes akciójáték-széria harmadik, őszre tervezett részében Lengyelország és Marokkó mellett Bangladesh-be is el kellett volna utazni egy kis terroristairtásra.

Itt lépett közbe a bangladesh-i kormány, akik ezt az ország jó hírének (van ilyenje...? vagy most minket is beperelnek?) megsértéseként értelmezték, és ha záros határidőn belül nem tűnik el a játékból minden célzás az ázsiai országra, beperelik a Sonyt. Hasonló eset már történt, a Hitman 2 kapcsán háborodtak fel a sikh vallási csoport tagjai, mert az egyik küldetésben szerintük a legszentebb templomukban (a játékban nem volt neve) kellett harcolni. Akkor az Eidos megállapodott velük, és az eset után gyártott példányokból már hiányzott az ominózus pálya.

A karakterdesign egyelőre megosztotta szerkesztődégünk tagjait, de az kétségtelen, hogy a környezet bitang jól néz ki

Squadra Corse Alfa Romeo

Fejlesztő > Milestone **Kiadó** > Black Bean **Megj.** > 2005. június

A Milestone csak caRPG-nek nevezi a játékot. Ez már közel Hancu-szintűen rossz szóvicc

igazán egyedi játék készül a Milestone-nál: a világ talán első autószimulátor-szerepjáték keveréke! Bár ez elsőre ostobán hangzik, a részleteket megismerve kíváncsiak lettünk a játékra. Alapból kapunk egy versenyjátékot, 25 Alfa Romeo modellel, vagy harminc pályával és a megszokott opciók mellett egy jó hosszú Dynasty játékmóddal. Ebben bajnokságról bajnokságra utazhatunk, miközben – és ez a lényeg! – nem autónkat, hanem a sofőrt fejleszthetjük! A versenyek alatt folyamatosan kapunk XP-t – nem csak a győzelemért, de a szép előzésekért, elkerült ütközésekért is – és az RPG-szabályoknak megfelelően előbb-utóbb szintet léphetünk. Ilyenkor pontokat oszthatunk szét kilenc alaptulajdonságunk között, illetve új felszerelésekhez juthatunk hozzá (ezek Diablo-módra random bónuszokat adnak). A játék további különlegessége, hogy Prince of Persia-módon visszatekerhetjük az időt, így javítva a hibákat. A koncepció érdekes, reméljük a gyakorlatban is beválik...

Best of toplisták

★ új a listán ▼ hátrébb a múlt havihoz képest ▲ előrébb a múlt havihoz képest ■ tartja a múlt havi helyezést

aktuális kedvenceink

ajánljuk még World of Warcraft PvP Wipeout Pure (PSP) Lumines (PSP) Splinter Cell Chaos Theory (co-op)

■ Jade Empire (Xbox)

fejl.: Bioware ért.: -

Megérkezett, végigjátszottuk, aztán megint és megint. A BioWare ismét nem tudott hibázni, a Jade Empire gyönyörű és hangulatos lett. Csak jelentenék már be PC-re!

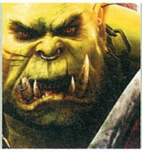
■ Battlefield 2 (béta)

fejl.: Digital Illusions ért.: -

Egyedül a Battlefield 2 volt képes ebben a hónapban elvonni Christ a WoW elől. Elképesztő látványa és játékmenetbeli újításai miatt már most beleszerettünk.

■ World of Warcraft

fejl.: Blizzard ért.: PC Guru 2005/03 97%



Életünk továbbra is kiszámítható: WoW mindenmennyiségben! Mindenki tör előre a 60. szint felé, az ott levők a páncélszeteket gyűjtenek, és persze írtjuk a gnómokat!

top 10 – PC GURU top 10

NFS Underground 2

PC GURU No8

			PC GURU értékelés
■	Splinter Cell Chaos Theory	2005/04	98%
■	World of Warcraft	2005/03	97%
■	GTR	2005/01	96%
■	Half-Life 2	2004/13	95%
■	MoH: Pacific Assault	2004/13	95%
■	Star Wars KOTOR 2	2005/02	93%
■	Chronicles of Riddick	2005/02	93%
■	NFS Underground 2	2004/13	93%
■	SW Republic Commando	2005/02	92%
■	Rome: Total War	2004/12	92%

top 10 – USA top 10

The Sims 2 University

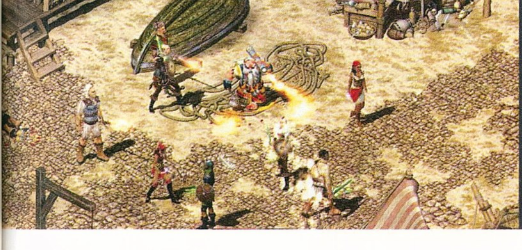
USA No3

			PC GURU értékelés
★	Doom 3: Resurrection of E.	2005/05	90%
■	World of Warcraft	2005/03	97%
▼	The Sims 2 University	2005/05	87%
▼	The Sims 2	2004/10	95%
▲	The Sims Deluxe	-	-
★	Splinter Cell Chaos Theory	2005/04	98%
▼	Half-Life 2	2004/13	95%
★	Doom 3	2004/10	92%
■	Galaxy of Games 350	-	-
▼	Halo	2003/11	94%

Sacred UnderWorld

Fejlesztő › Ascaron **Kiadó** › Ascaron
Megjelenés › 2005. május

Mivel a Sacred tavaly Németországban az összesített eladási lista negyedik helyén végzett, a fejlesztők már gőzerővel készítik az első fizetős kiegészítőt (a két területet, valamint fegyvereket és ellenfeleket tartalmazó Sacred Plus ingyenes patch formájában letölthető). Az Underworld a föld alá viszi a játékosokat; az eredeti történet folytatásaként a pokolból előtörő démonokat kell visszakergetnünk a helyükre – míg végül a saját otthonukban tángálhatjuk el a bestiákat. Mindehhez tengernyi új fegyver és páncél, valamint két új karakter lesz a segítségünkre. A törpe baltájával és muskétájával öli halomra a 35 új szörnyet, a démonhölgy pedig alakváltó képességének köszönhetően mind harcosként, mind máguskként kitűnően megállja a helyét.



■ Azt beszéli már az egész város...

Louis Castle (az EA Los Angeles egyik fejese) egy interjúban megemlítette, hogy a készülő Red Alert 3 mellett két játékon dolgoznak. Ezek közül az egyik saját világra épül, a másik viszont egy licenc alapján készül. Ez szerintünk vagy a BfME kiegészítője, vagy – ha fantáziánkat jobban elengedjük – a **Battle for Middle-Earth 2**.

75 %*

E3-as előkészületeink közben felvettük a kapcsolatot a Remedyvel, akik suttogó hangon árulták el, hogy egy elképesztő bejelentést fognak tenni LA-ben. Ugyan részleteket nem árultak el, de az biztos, hogy másfél éve dolgoznak új játékukon. Két verziót tudunk elképzelni: vagy egy teljesen új játék, vagy a **Max Payne 3**...

50 %*

A Silent Hill-sorozatot készítő fejlesztőcsapatról már régóta nem hallottunk, most azonban vezetőjük tett egy célzást egy esetleges ötödik részre. E szerint nagyon megtetszett nekik a SH4-ben, a szobában alkalmazott FPS nézőpont, így ha esetleg lesz **Silent Hill 5**, akkor az azt használná. Szerintünk lesz.

80 %*

A pénzügyi évek lezárásakor sok kimutatás készül a cégek „egészségi" állapotáról. Az **Atari** esetében kiderült, hogy igen mély trutyiban vannak: elveszítették az Unreal, a Civilization és a Pirates! játékok kiadási jogait, a Driv3r iszonyatosat bukott, és a Path of Neotól sem várhatnak túl sokat az Enter the Matrix szörnyű minősége után. Csak nem fognak megszűnni belátható időn belül?

20 %*

Csak mondják a magukét...

„A döntést nem volt könnyű meghozni, hiszen nem akartunk csalódást okozni a Ghost Recon rajongóinak. Azonban a Ghost Recon 2 PC-s verziójának elkészítése túl sok embert vont volna el más projektektől – főleg a még szintén idén megjelenő harmadik résztől. Ennek köszönhetően sajnos arra az elhatározásra jutottunk, hogy a Ghost Recon 2 PC-s verziójának fejlesztését leállítjuk."

UBISOFT

a www.ghostrecon.com híre
(az xboxos GR2-kiegészítő bejelentése előtt)

„Hogy miként alakult ki a Psychonauts? Összeültünk dumálni pár designerrel egy rejtett tárgyalóban. Ekkor ránk törtek mindenféle programozók és grafikusok, és elmondták, hogy szerintük mit kellene csinálni – ezért aztán sűrűn kellett rejtekhelyet váltanunk. Egy ezredévvel később sikerült egy dokumentumba összefoglalni mindent, amit aztán megpróbáltunk a legjobban elrejteni a hálózatban. Persze nem sikerült, mindenki hozzáírt, így végül 40 ember munkájának köszönhető a játék – ami szerintem nagyszerű dolog. Főleg, mert minden babért én aratok le."

Tim Schafer
Tulajdonos és designer, Double Fine

„A negyedik negyedévben megjelent játékaink nem szerepeltek jól; sem a NFL Street 2, sem a Need for Speed Underground 2 [utóbbiból 9 milliót adtak el – vajon mennyit várhattak?!] nem érte el a várakozásainkat. Ott voltak persze a riválisaink is; a Halo 2, a GTA San Andreas és a Half-Life 2 is a mi eladásainkat rontotta. És persze ott van a World of Warcraft, ami az egész iparra áramütésként hatott – olyan ismerőseim, munkatársaim, akik évek óta nem játszanak már, most heti 15-20 órát WoW-oznak."

Larry Probst
Elnök, Electronic Arts

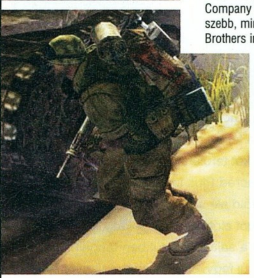
Hírek – magyar hírek

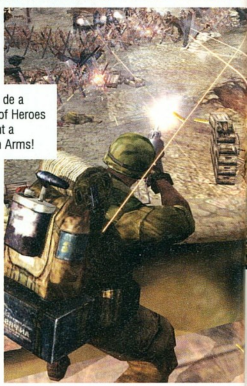
Az előző számunkban e helyütt megemlített 1848 sikere hatalmas lett: nem csak ezrek töltötték le, de úgy néz ki, hogy egy örvendetes folyamatot is elindított. Eger önkormányzata ugyanis számítógépes játék fejlesztésére irányuló pályázatot írt ki. Ennek értelmében az Egri csillagok egyik részletét kell izgalmas, látványos módon feldolgozni. Az eredményhirdetés május 30-án várható (az eredményről beszámolunk). Ezt követően az önkormányzat finanszírozza a fejlesztést, és megvásárolja a játék jogait is.

Company of Heroes

Fejlesztő > Relic **Kiadó** > THQ
Megjelenés > 2006 tavasz

Nem mintha a második világháborús játékokkal nem lenne tele amúgy is a padlás (meg a pince, meg az összes többi helyiség is...), de a Warhammer 40K-val tavaly előrukkoló Relicet ez sem hatja meg: ők is beszállnak a buliba. A Company of Heroes legfőbb különlegessége az új Essence motornak köszönhető teljesen lerombolható környezet – a toronyházaktól a fákon át a kerítésekig mindent szétrobbanthatunk. Noha egyjátékos módban csak a szövetségesek játszhatók (egy amerikai szakasz mindennapjait kísérhetjük végig a D-Daytől kezdve egészen Berlin elestéig), multiban a gonoszokkal is lehetünk.





Hihetetlen, de a Company of Heroes szebb, mint a Brothers in Arms!

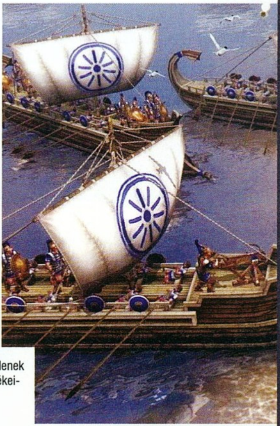
Egészen új értelmet adunk a temetői menet fogalmának

Sparta
Ancient Wars

Fejlesztő › World Forge **Kiadó** › IMC
Megjelenés › 2006 első fele

Valósidejű stratégiákból manapság annyi készül, hogy a fejlesztőcsapatokkal Dunát lehetne rekeszteni. Az őskortól a sci-fiig terjedő étlapon akadt azonban egy hiányosság, és a német designerek által vezetett orosz fejlesztők erre csaptak le: az ókori görögök bőrébe bújhatunk. Mint a cím is utal rá, a legharciasabb városállam, Spárta katonáit vezethetjük háborúba a realisztikusnak szánt játékban. Részt vehetünk a perzsák ellen vívott küzdelmekben, ott lehetünk Trója ostrománál, és legalább 25 másik kevésbé ismert ütközetben (lesz két másik irányítható nép is, mi a perzsákra és az athéniakra tippelünk). Az állítólag minden ma divatos effektet csípőből kezelő grafikus motor legérdekesebb tulajdonsága, hogy elvileg végtelen egységet képes kezelni – így szó szerint több tízezer katonából álló seregeket vezethetünk harcba. Az ismeretlen kiadó egyébként igen lelkes, már most bejelentették, hogy több folytatást is készíttetnek, mindet az ókor egy-egy híresen harcoskedvű népének dedikálva.

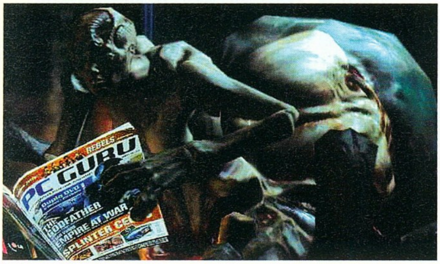
Nehéz a dolga a katonának, de a peonnak talán még nehezebb



Az ókori csaták meglehetősen kegyetlenek voltak, főleg, amikor a katapult lövedékeihez megfelelő fizika járul.

Paparazzi

Két hónappal ezelőtt tett felhívásunkra rengeteg ötletes képet kaptunk tőletek, melyeken magazinunk a a legfurcsább helyeken látható . Most két igen jól sikerültet mutatunk be, amelyek szerint mind a Marson, mind Madridban igen népszerűek vagyunk.



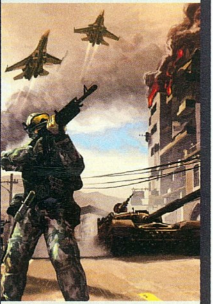
› apró

Angliában idén négy játékkiállítás marad el, mert a rendezők kivonultak ebből az üzletágból. Így aztán nem lesz több **ECTS**, GDCE, SCoRE és Game Zone Live...

ects

A jelenleg a Fahrenheiten dolgozó Quantic Dream mindenkit meglepve két játékot jelentett be: készül az **Omikron 2** (éljen!) és egy Infraworld című teljesen új akciójáték is.

Akár a hónap rossz híre is lehetne, hogy a nagyszerű játékokat készítő **Oddworld Inhabitants** bezárta kapuit. A csapat nem széled szét, hanem az agytröszt Lorne Lanning vezetésével CG (tévé)filmek készítésébe fognak bele.



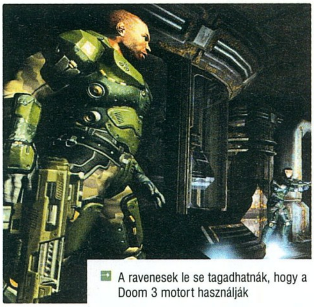
A svéd Digital Illusions nyilvánosságra hozta, hogy az elkövetkezendő két évben öt játékot szeretnének elkészíteni. Ebből egy a **Battlefield 2**, egy másik ennek konzolos verziója, e mellett pedig jön még egy PC-s cím (idén ősszel – tán máris érkezik az első kiegészítő?) és két nextgen konzolos program. Ezek közül az egyik címe Fallen Angel lesz, és egy minden eddiginél realisztikusabb II. világháborús FPS-nek ígérkezik.

Heroes of Might & Magic 5

Fejlesztő > Nival
Kiadó > 3DO

A Heroes-rajongók ősi csatájában („a második vagy a harmadik rész az igazi király?") új érvet kap az egyik oldal: a HoMM5 leginkább a harmadik részre fog hasonlítani. Megmaradnak a nyersanyagok, a körökre osztott játékmenet, a hexatáblás harcok, továbbá lesznek arkangyalok és sárkányok is. Egyszóval minden, amit megszerettünk, csak éppen gyönyörű, teljesen 3D-s grafikával tálalva. Hat város és irányítható nép (pl. emberek, démonok, élőholtak), 130 szörny és jó hosszú történet vár ránk. Sajnos csak jövőre...

Megjelenés: 2006. első negyedév



A ravenesek le se tagadhatnák, hogy a Doom 3 motort használják

Igen, igen, nemsokára elkészül a Quake 2 igazi folytatása (a multis Q3 Arena ugye nem számít). Mindössze órákkal a Q2 végső pillanatai után indulunk, egyenesen a Strogg fősereg közepébe. Óriási kaliberű fegyverekkel fogunk lövöldözni (a shotgun marad!), ezertonnás járműveket fogunk vezetni, miközben körülöttünk tombol a strogg-ember háború második, még véresebb szakasza. A győzelem érdekében még azt a csúfságot is be kell vállalnunk, hogy különféle beültetésekkel fél-stroggá alakítanak minket. Fúj!

Megjelenés: „Majd ha kész lesz"

Quake 4

Fejlesztő > Raven
Kiadó > Activision

Call of Duty 2

Fejlesztő > Infinity Ward
Kiadó > Activision

Városnézés valahol Afrikában, 1942 novemberében

Már megint hív a kötelesség, ráadásul ezerfelé. Meg kell látogatnod a nagy szovjet tajgát, össze kell mérni erődet Rommel bácsi fiaival a sivatagban, és Európa északabbi területein is el kell végezni némi nácitlanítást (sorrendben ez az orosz, az amerikai és az angol kampány – hogy a németekkel lehetünk-e, még nem dőlt el). A hárommilliárd előre letárolt, lescriptelt esemény helyett mindent az AI irányít, kapunk vagy 15 új fegyvert és néhány páncélost is. A grafika – egyelőre – nem Half-Life 2 szintű, de a beígért időjárás-elemek ezt alaposan feldobhatják.

Megjelenés: 2005. harmadik negyedév

Ha valaki körülbelül 3500 óra befektetésével 100%-ig végigjátszotta a Morrowindet, valószínűleg többet rá sem akar nézni a Bethesda RPG-ire. Mindenki más azonban örülhet, mert a sorozat következő része még nagyobb világot, még több küldetést és a még több fejlődési lehetőséget kínál. Mindezt egészen elképesztő grafikával megfejelve, forradalminak ígérkező AI-rendszerrel feldobva kapjuk, bónuszként a Thief designere által alkotott lopakodással.

Megjelenés: 2005. negyedik negyedév

Ekkora verőfényhez remélhetőleg naptejet is lehet alkímiázni...

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Fejlesztő > Bethesda
Kiadó > Take2

Joint Task Force

Fejlesztő > Mithis
Kiadó > HD Interactive

A Mithis már jó egy éve fejlesztgeti titokban a Joint Task Force-t – nem kell megijedni, nem egy újabb II. világháborús játékról van szó, ez az RTS a közeljövőbe vezet minket. Kapunk húsz küldetést, öt csatamezőt (pl. a Balkán vagy a Közel-Kelet) és egészen elképesztő látványvilágot. Ez utóbbi nem véletlen, ugyanis a fejlesztők nagy része egykori Stormregion-tag, akik anno a Panzers első részének munkálataiból alaposan kivették részüket.

Megjelenés: 2006. második negyedév

Rome: Barbarian Invasion

Fejlesztő > Creative Assembly
Kiadó > Activision

Ha valakinek nem volt elég a milliónyi lemészárolt trák, kelta, etruszk, gall, szász, görög, arab, föníciai és más nemzetségű katona, annak jó hírrel szolgálhatunk: karácsonyra megérkeznek a germánok is! Hiába építettünk ki óriási birodalmat, ha nem koncentrálunk, pár évtized alatt már vizigótok fürdőznek Róma medencéiben, és vandálok ejtőznek a palotákban. Ez pedig tudjuk mivel jár: a latinból holt nyelv, a Scipiókból holt család lesz, a germánok pedig 1500 évvel később Hofbräut isznak és Mercedest vezetnek Európa szívében...

Azt hiszem itt az ideje megfontolni egy jó kis dezertálást...

Megjelenés: 2005. negyedik negyedév

Prince of Persia 3: Kindred Blades

Fejlesztő > Ubisoft Montreal
Kiadó > Ubisoft

Hiába jött össze a herceg annyi hacacáré után Kaileenával (feltéve persze, hogy nem a rossz befejezést választottuk – a Ubisoft mindenesetre a happy endből indul ki), hiába tért meg egy kis pihengetés céljából Babilonba, a sorsa – és a játékfejlesztők – elől nem tud megszökni. A Kindred Blades eleje igen vidám: mi fogságba esünk, Kaileena meghal, az Idő Homokja pedig megint elszabadul – a hangulat ismét elég komor (metálzene azonban nem lesz). A játék különlegessége a fehér hajú, ében bőrű Dark Prince, aki nem a Purple Raint énekli, hanem néhány láncra fűzött karddal mészárol kegyetlenül.

Megjelenés: 2005. negyedik negyedév

Age of Empires 3

Fejlesztő > Ensemble
Kiadó > Microsoft

Ennyi ekhósszekérrel több ezer decibeles visszhangunk lesz

Az Ensemble talán minden idők leggyönyörűbb RTS-én dolgozik, ráadásul a látvány mellé rengeteg újítást nyújtanak. Az amerikai kolonizáció idején játszódó Age 3-ban öt korszak lesz, nyolc néppel próbálhatunk szerencsét (a nyilvánvalóak mellett olyanokkal is, mint a törökök vagy az oroszok), lesznek formációk, kereskedelmi bónuszokat adó indián törzsek, valamint megjelenik az anyaország is, a rengeteget segítő, de az adónkra vágyó Home City képében. Alig várjuk!

Megjelenés: 2005. negyedik negyedév

Lara újra formába lendül

TOMB RAIDER: LEGEND

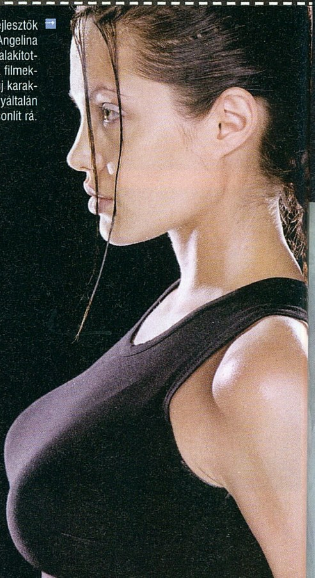
írta · Grath

fejlesztő > crystal dynamics **kiadó** > eidos
web > www.tombraider.com

„Annyi csalódást okozó rész és elvesztegetett év után idén a Tomb Raider tényleg megújul, és Lara egy minden eddiginél fantasztikusabb kalandban tér vissza." Nem, ez nem egy véletlenül idemásolt bevezető a tavalyi Angel of Darkness előzeteséből – mindössze arról van szó, hogy az Eidos ismét tiszta lappal akar indulni, és meg akarják mutatni a világnak, hogy a katasztrofális előző részt ért kritikákból levonták a megfelelő következtetéseket.

Lara vagyok. Van egy (lehetőleg aranyból készült, inka eredetű) tepsid?

Kérdéses persze, hogy hihetünk-e a hamarosan új tulajdonost kapó angol cégnek, hiszen ilyesmiről már többször volt szó a korábbi részeknél is. A cinikusabbak ugyan már három-négy éve rutinosan temetik a játékot – Lara Croft neve akkor már a rókabőr szinonimájává vált –, mégis, ezúttal rengeteg jel utal rá, hogy tényleg komoly változások lesznek. Kezdjük a legalapvetőbbel: a hetedik Tomb Raidert nem az eddigieket alkotó Core Design, hanem a napfényes Kaliforniában tanyázó, mindig jól teljesítő Crystal Dynamics fejleszti. Ők leginkább a Legacy of Kain játékokról ismertek (de hozzájuk köthető még többek között a Pandemonium, a Gex és a fantasztikus Horde), így vitathatatlan, hogy van érzékük a külső nézetes akciójátékokhoz.



Noha a fejlesztők szerint Angelina Jolie jól alakította Larát a filmekben, az új karakter egyáltalán nem hasonlít rá.

TOMB RAIDER: LEGEND

Nem igazán tudom, hogy ez mi, de el fogom lopni, az tuti!

Lara új gazdái

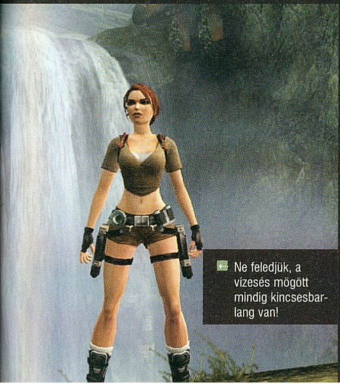
Elmondásuk szerint még mielőtt egyetlen programsort leírtak, vagy egyetlen vázlatot készítettek volna, minden fejlesztő komoly feladatot kapott: végig kellett játszaniuk az eddigi hat Tomb Raidert (ezt azért elég kemény büntetésnek is fel lehet fogni…), el kellett olvasni minden fellelhető kritikát, és el kellett merülniük a különböző rajongói oldalak fórumaiban. Csak ez után álltak neki a tényleges fejlesztésnek; a sajtóközlemény szerint e „lélekkereső küldetés" során született meg a Tomb Raider: Legend (szerintünk olyan nagy tudomány nem kell hozzá, hogy valaki rájöjjön: a mindenki számára feltűnő, ordító programhibák kerülendők, és a teljesen használhatatlan lopakodás sem nyerte el a játékosok szeretetét). Nem mellesleg majd kétszer akkora csapat dolgozik az új Tomb Raider epizódon, mint eddig bármelyiken – a programozók nyüzsgése remélhetőleg bugmentes, jól optimalizált játékkal jár, a hemzsegő grafikusok pedig várhatóan egymástól teljesen eltérő helyszíneket fognak termelni.

Egy másik fontos lépése az Eidosnak az volt, hogy megegyeztek Toby Garddal, azzal a designerrel, aki 12 éve megálmodta Lara Croft figuráját. A megállapodás szerint Toby konzultánsként részt vesz a Legend megalkotásában – bár mire elutazott Kaliforniába, a játék legfőbb részei már készen voltak, így neki csak annyi feladat jutott, hogy megalkossa az új Lara Croft játékmodellt. Az biztos, hogy nem fogta vissza magát, az új Lara ugyanis csak nyomokban emlékeztet az eddigiekre.

Ez pedig a harmadik jele annak, hogy ezúttal igazi változás lesz a sorozat háza táján. Noha az új Lara továbbra sem nevezhető realisztikusnak – ugyan ha egy nőnek hosszú a lába, az sosem baj, de ez azért már talán kicsit túlzás –, kidolgozottabb arca, visszafogottabb felsőteste és új ruházata miatt mégis emberibbnek néz ki. Ugyanez vonatkozik mozgására is: ugyan megmaradnak emberfeletti ugrásai, és hihetetlen akrobatikus mozdulatai, a teljesen új animációk – külön kiemelve az arcmimikát és a Half-Life 2-ben látottakhoz hasonló szemmozgást – mégis emberközelibbé varázsolják a leányzót. Érdekes, hogy a fejlesztők nem nagyon rajonganak a Tomb Raider mozikért (diplomatikusan úgy fogalmazott Gard, hogy rosszabbra számított), így Angelina Jolie és az új Lara között nem sok hasonlóságot fedezhetünk föl – a Legendben például egészen vöröses lesz Ms. Croft haja.

„ Ahogy Lara Párizs lepukkant kerületeiben rohangált, az igen érdekes látvány volt - egyszerűen nem oda tartozott; olyan, mintha mondjuk Batman a következő filmben mondjuk itt, Kalifornia tengerpartjain harcolna ellenfeleivel. "

- Toby Gard, designer



Ne feledjük, a vízesés mögött mindig kincsesbarlang van!

Vissza a gyökerekhez

Toby Gard nem csak Lara új külsőjéért felelős, de azért is, hogy a hölgy visszatérjen természetes környezetébe. Elvégre, ha a játék címe az, hogy Tomb Raider, az ember azt várja, hogy „tombokat lehessen raidelni", azaz, sírokat lehessen kleptomán módon kipakolni. Így aztán sokkal kevesebb lesz a városban játszódó rész, az egész „sötétben mászkálok Párizsban"-t nagy ívben hajították a Recycle Bin mélyére. A történetet ugyan még elképesztő vehemenciával őrzik a fejlesztők, és a kiadó morcos PR-osairól is rendszeresen lepattantak az érdeklődő kérdések, de az biztos, hogy jó néhány földrész eldugott barlangjait, sírkertjeit, mauzóleumait be fogjuk járni. Ezek pedig az ígéretek alapján óriásiak lesznek, egy-egy pálya teljes feltérképezése – nem is beszélve a nagy tömegben tenyésző rejtett cuccok maradéktalan megleléséről – akár órákba is telhet.

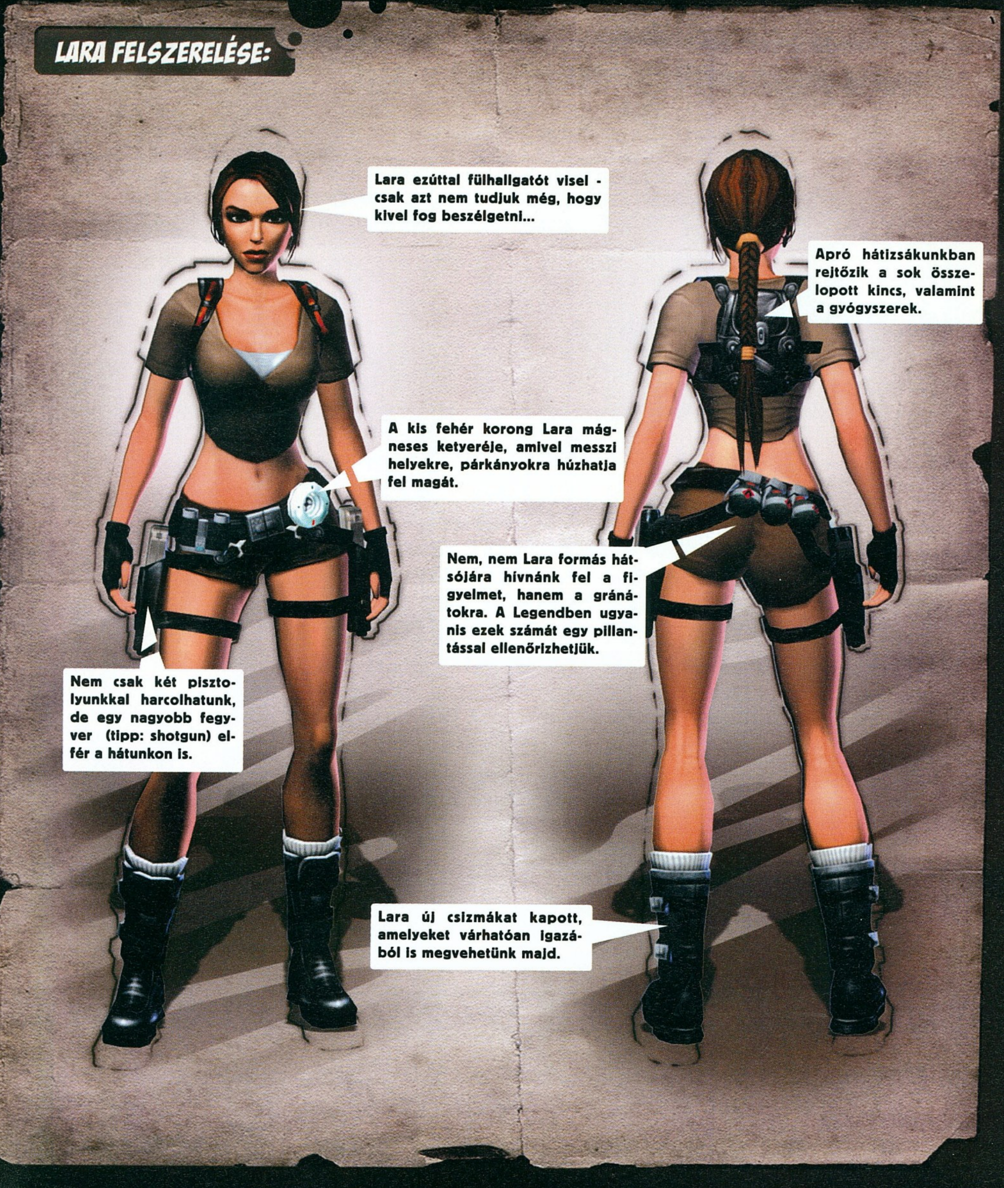
Ugrani vagy nem ugrani, ez itt a kérdés

Maga a játékmenet is a korai részek akciódús, lopakodással és egyéb sallangokkal még fel nem ruházott (hígított?) stílusához fog leginkább hasonlítani. Szükség lesz majd kézügyességre és gyors reflexekre a nyakunkba szakadó rengeteg csapda és rosszfiú ellen (itt is megfigyelhető az első rész hatása: ismét rengeteg agresszív vadállattal fogunk összeakadni). Megmaradt az is, hogy néha járművekre kell felpattannunk, de mindvégig az akció dominál, nem pedig az erőltetettnél erőltetettebb fejtörők. Az általában akció-kalandnak nevezett Tomb Raiderben mostanában a kaland felé tolódott el a mérleg – a Legend viszont ezt megfordítja, és ismét az akció felé orientálódik a játék.

TOMB RAIDER: LEGEND

név: Lara Croft
állampolgárság: Brit **családi állapot:** hajadon **születési hely és idő:** Wimbledon 1968. február 14. **magasság:** 175cm **testsúly:** 56 kg **vércsoport:** AB negatív

LARA FELSZERELÉSE:



TOMB RAIDER: LEGEND

A CORE Design aranykora és bukása

Noha a Core Design csak az 1996-os Tomb Raiderrel került a figyelem középpontjába, a London közelében dolgozó csapat első játéka – Action Fighter címmel – 1988-ban jelent meg (ahogy az később is jellemző volt a Core-ra, több, nevezetesen hat platformon). A Toby Gard, valamint a Smith-testvérek által vezetett csapat többek között a Chuck Rock-sorozattal egyre nagyobb sikereket ért el. 1993-ban kezdtek el dolgozni a nagy áttörést jelentő Tomb Raideren, amely többszöri teljes átalakítás után végül 1996. október 31-én jelent meg. Innentől kezdve nem volt megállás, az Eidos évenként követelte az újabb részeket – ezt Tony Gard nem bírta, így még a Tomb Raider 2 megjelenése előtt lelépett. A második epizódot még mindenki imádta, de aztán a színvonal óhatatlanul csökkenni kezdett; az újítások hiánya, a fő platformnak számító PlayStation kötött hardvere miatt nem fejlődő grafika és az egyre jobb riválís játékok miatt egyre többen fordultak el Larától. A megoldást az Eidos és a Core a PlayStation 2-ben látta, az elsősorban erre a gépre készülő Angel of Darkness viszont csak nem akart elkészülni. Az eredetileg ígért 2002 második feléből hamarosan 2003 első fele, majd nyara lett – mivel a második mozifilmmel egy időben kellett megjelenni, a

core design

Toby Gard - Az ő gömbölyű fejéből pattant elő 1993-ban Lara gömbölyded figurája

Core kénytelen volt bugokkal teli, sokak szerint játszhatatlan játékot kiadni. A balhé egyre nagyobb lett, a film bukását a Paramount az Eidosszal, az Eidos pedig a Core Designnal okolta. Így végül a játék fejlesztésének lehetőségét elvették tőlük, a 37 fejlesztőből pedig a Smith-testvérek vezetésével 35 lelépett és új céget alapítottak (Circle Studio néven egy Without Warning nevű konzolos akciójátékot készítenek). Jelenleg a Core Design körülbelül húsz fővel dolgozik, méghozzá két PSP-s projekten, az egyik egy logikai játék (Smart Bomb), a másik pedig egy parkour-szimulátor (Free Running – a parkour az a modern városi extrémsport, ahol háztetőről háztetőre ugrálnak, falakon futnak a versenyzők).

Érdekesen oldották meg a fejlesztők az eddig mindig meglehetősen idomtalan tárgyrendszert: eddig ezek eléréséhez külön képernyőkre kellett vándorolni, most viszont a legtöbb cucc ténylegesen feltűnik Larán. A pisztolyok az övén lógnak, a gránátok a hátizsákján és övén fityegnek, és a távcső is az oldalára van kötözve. Így aztán mindig tudjuk, hogy mennyi repesz-, és mennyi könnygáz-gránátunk van, elég egyszerűen odapillantani karakterünk formás hátsójára.

„ Semmiképpen nem akartuk Larát teljesen realisztikussá tenni (sem kinézetét, sem mozgását), hiszen akkor elveszítette volna legfőbb báját, legjellemzőbb vonásait! " - Toby Gard, designer

Egyedül a gyógycsomagok és az itt-ott eltulajdonított bizsuk és ősi kegytárgyak kerülnek a hátizsák mélyére – ha ezeket akarjuk használni, akkor kell csak képernyőt váltanunk.

Az elfeledett romok bejárása között néha a városba is ellátogatunk

A szokásos felszerelései mellett – végre visszatér az egyszerre használt két pisztoly, amielyektől általunk érthetetlen okból az Angel of Darkness fejlesztésekor fosztották meg hősnőnket – Lara ezúttal új kütyükkel gazdagodott. A minden eddiginél hasznosabb távcső (várhatóan éjjellátó móddal) mellett kapunk egy mágneses csáklyát is. Ez ugyan a természet lágy ölén meglehetősen hasznavehetetlen szerszám, ám az elhagyatott épületekben, raktárakban várhatóan a rejtőzés és a közlekedés egyik legfontosabb segítője lesz. Az új grafikus motor állítólag igen jól muzsikál az árnyékok megjelenítésében (az eddigi képek mondjuk ezt nem annyira támasztják alá, de hát messze még a megjelenés...), így a speciális felszerelési tárgyaink között kap helyet egy apró zseblámpa is.

Az ígéret szép szó...

Ahogy Toby Gard elmagyarázta: az utóbbi öt részt zárójelbe kell tenni, ez lesz az igazi folytatása az eredeti, 1996-os Tomb Raidernek. A dolog jól hangzik, drukkolunk nekik – de talán érthető, hogy ezúttal már nem dőlünk be kritika nélkül az előzetes ígérgetéseknek. Jövő hónapban viszont jó eséllyel ráhetjük a kezünket Larára – reméljük Angelina Jolie-t is elhozzák az E3-ra, mert vele kapcsolatban is lenne pár ötletünk... –, és beszámolhatunk, hogy ezúttal mennyit értek a marketingdumák. Az mindenesetre biztos, hogy az Eidos ezúttal mindent megpróbál bevetni annak érdekében, hogy az emberek felejtsék el az Angel of Darknesst – és ha be is váltják, amit ígérnek, ez sikerülhet is.

Tomb Raider: Legend

+ Kemény munkával igyekeznek elfeledtetni z Angel of Darkness szörnyűségeit...

– ...csak azt nem tudjuk, hogy ez eredményes lesz-e.

Összességében: Lara visszatér gyökereihez: romok, vadállatok, akció minden mennyiségben!

Készültségi állapot: 60%

Úgy nézem, Japánban is a pöttyös az igazi!

A legígéretesebb magyar fejlesztés

BATTLESTATIONS: MIDWAY

írta · Sasa

fejlesztő > mithis **kiadó >** sci **web >** www.battlestations.net

A magyar fejlesztésű, Midway című játékról már többször beszámoltunk a PC Guru hasábjain. A játék minap tartott, eszméletlenül profi sajtóbemutatójának apropójából azonban most újra terítékre került az év egyik legígéretesebb, akcióelemekkel fűszerezett stratégiai játéka.

A Mithis főhadiszállásán tartott sajtótájékoztatóra rendhagyó módon a hazai sajtó képviselői mellett a külföldi kollégák is meghívást kaptak, így legalább harminc szakmabeli várta a Battlestation: Midway prezentációját. A Nyulászi Zsolt által tartott cégtörténeti ismertető után megismerkedhettünk azzal a korral, amelyből a játék merített, megtudhattuk mely könyvből (Walter Lordtól az Incredible Victory: The Battle of Midway) és melyik filmből (Pearl Harbor) merítették a fő ihletet a készítők,

Mindjárt beérünk Pearl Harbourba, ott majd biztonságban leszünk!

majd elérkezett az a pillanat melyre mindannyian vártunk. Megcsodálhattuk és kipróbálhattuk a hazai játékfejlesztés legújabb gyöngyszemét! Számomra a legnagyobb meglepetést a stratégiai elemek hangsúlyos szerepe okozta. Az AI-irányította repülőgépek, hajók és tengeralattjárók intelligenciája ugyanis főként saját maguk védelmére van betanítva, így nyugodt szívvel hagyhatjuk őket magukra. Ám ugyanezen oknál fogva, a győzelem érdekében hosszabb-rövidebb időre mindenképpen át kell vennünk az irányítást felettük (azaz a Battlefieldhez hasonlóan magunknak kell vezetni őket). Emellett a stratégiai térképen figyelve a többi alakulatunk mozgását, tábornokként meg kell határoznunk az éppen gép által irányított alakulatok stratégiáját, útvonalát. A Midwayt játszva mindvégig úgy éreztem, hogy uralom a játékot, mindig az történik, amit én szeretnék, nincs üresjárat, csak színtiszta élvezet és változatos játékmenet.

„A Midway nem csak minket varázsolt el, de a külföldi újságírókat is kivétel nélkül!"

A fokozatosan nehezedő és egyre nagyobb feladatokat ránk hárító egyjátékos küldetések mellett természetesen többszereplős ütközeteket is megvívhatunk. A 16 hálózatos gépen kipróbálható multicsaták a játék béta állapota ellenére is élvezetes küzdelmeket nyújtottak.

Összegzésképpen elmondható, hogy a Battlestations: Midway minden várakozásomat felülmúlta. Képi világa káprázatos, az akció és stratégiai elemek egyensúlya mesterien el lett találva, kezelése roppant egyszerű, a többszereplős játékmód pedig kiváló. A PC-s verzió mellett – magyar fejlesztések közül először – konzolváltozat (PlayStation 2, Xbox) is készül Midwayből, így ebből és a játék témájából adódóan minden esély megvan arra, hogy nemcsak jó, de anyagilag is sikeres játék kerekedjen belőle!

Sziget fesztivál 1943, fellép a B52's

Battlestation: Midway

\+ Az alapötlet teljesen egyedi, ráadásul a megvbalósítás is pompázatos lett

– Reméljük a multiplayer is élvezetes lesz

Összességében:
Ilyen még nem volt: real-time stratégia, ahol bármelyik egységet irányíthatjuk.

Készültségi állapot: 60%

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

ÚJDONSÁGOK, ÚJ AKCIÓK!

Guild Wars | Stronghold 2 | Bard's Tale | GTA San Andreas (06.10)

SWAT 4 | Empire Earth 2 (május) | GTR (május) | Cossacks 2 | Sims 2 Egyetem

Brothers in Arms | Freedom Force 3. Reich | Lego Star Wars | Splinter Cell Chaos T. | World of WarCraft | WoW Gamecard

Cossacks Anthology | Worms 3D | Vampire Bloodlines | SW Jedi Academy | Heroes 3 Complete | Conflict Desert Storm 2

Act of War dvd 9 990
Afrika Korps vs... HUN 1 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Wonders 2 ....2 490
Age of W Shadow Magic .2 490
Aiken's Artifact....................990
Aliens vs Predator 2 ....2 990
A vs P 2 Primal Hunt........2 990
Antant HUN.........................990
Armies of Exigo HUN.....11 990
Army Men: Sarge's War......990
Augustus HUN 4 990
Aura.....................................990
Axis and Allies 7 990
Bandits HUN....................... 690
Bard's Tale dvd (05.13.)* .7 990
Battlefield 1942 ....3 990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle..............................3 990
Blitzkrieg...........................1 990
Blitzkrieg+Burning Hor....3 990
Brothers in Arms dvd......9 990
Call of Duty év játéka k....7 990
Call of Duty United Off 6 990
Call of Duty Deluxe.........12 990
Capitalism 2 HUN................990
Championship Man. 5......9 990
Chessmaster 10th Ed. 5 990
Children of the Nile........10 990
Chronicles of Riddick......9 990
City of Heroes D./online ..7 990
Civilization 3.....................2 990
Civilization 3 Deluxe 4 990
Codename Panzers HUN.4 990
Colin McRae Rally 04.......2 490
Colin McRae 2005 dvd.....7 990
Commandos 2..................1 990
Conflict Desert Storm 2......990
Constantine dvd...............7 990
Cossacks 1 990
Cossacks Anthology 3 990
Cossacks 2.......................7 990
Counterstrike Cond Zero 2 990
Cross Racing Ch. HUN....4 990
CSI: Helyszínelők.............1 990
CSI 2: Dark Motives 2 490
D-Day HUN.......................3 990
Demon Stone dvd 7 990
Diablo................................1 290
Diablo 2 + Lord of Destr ..3 990
Doom 3.............................6 990
Doom 3 Resurr. of Evil 7 990
Driver 1 990
Driver 3 dvd.....................9 990
Dungeon Siege.................2 490
Egypt 3 HUN....................3 990
Emperor: Rise of M. K. 2 990
Empire Earth HUN............1 990
Empire Earth kieg HUN ...1 990
Empire Earth 2 HUN* ......Május
Enter The Matrix dvd 3 990
Esc. from Monkey Island.3 990
Europa Universalis HUN .1 490
Evil Genius 6 990
Far Cry dvd.......................3 990
FIFA 2004..........................3 990
Fire Chief HUN 990
Flanker 2.0 ....1 290
Flat Out 7 990
Flight Simulator 98 ....1 990
Flight Simulator 2004 ....12 990
Football Manager 2005....9 990
Freedom Force vs 3rd R..7 990
Freelancer.........................2 490
Fritz 7 sakk HUN 3 990
Full Spectrum Warrior 3 990
Gangland HUN 1 990
Gorky Zero HUN...............1 990
Grand Prix 4 dvd..............3 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
GTA San Andreas dvd* ..jún.10
Great Escape.......................990
GTR (FIA GT Rac.) HUN* .9 990
Ground Control 2 HUN 2 990
Guild Wars /online 7 990
Gyűrűk Ura: Király v.tér ..3 990
Gy: Harc Középföldéért.12 990
Haegemonia HUN.............1 990
Haegemonia Solon HUN..1 990
Half Life.............................1 990
Half-Life Generations 3 ...4 990
Half-Life 2 ....9 990
Halo 5 990
Hard Truck HUN 1 990
Harry Potter Kviddics 3 990
Heavy Metal FAKK 2 990
Heavyweight Thunder 1 990
Heroes of Might & M. 2....1 990
Heroes 3 Complete 1 990
Heroes 3 Essential HUN..1 990
Heroes 4 Complete HUN.Akció
Hitman 2............................2 490
Hitman Contracts.............3 990
Homeworld 2 HUN 2 990
House of the Dead 3 ....9 990
I of the Dragon HUN.........4 990
IGI 2 ....2 490
IL-2 Sturmovik..................1 990

IL-2 Forgotten Battl HUN.2 990
Imperial Glory*.....................Jön
Imperium Galactica 2 HUN.990
Impossible Creatures 2 490
Industry Giant 2 HUN.......1 990
Italian Job 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
Jurassic Park Op. Gen. ...2 990
Kelták királya HUN...........2 490
King of the Road 1 990
Knightshift HUN 3 990
Knights & Merch. 2 HUN .1 990
Légió HUN 2 490
Lock On 2 490
Locomotion (C. Sawyer)..4 990
Mahjongg Master 5 ....1 990
Manhunt............................1 490
Mars: Letelepedés... HUN...690
MechWarrior 4..................2 490
MechWarrior 4 Merc. 2 490
Medal of Honor.................3 990
Medal of H Pacific dvd...11 990
Medieval Lords HUN........7 990
Medieval + Viking Inv.......6 990
Midtown Madness 2.........1 990
Might and Magic 9............1 990
Monopoly Tycoon 1 990
Morrowind csomag..........2 990
Myst URU Ages beyond ..2 490
NBA 2004..........................3 990
Need for Speed HP.2 ....3 990
Need for Speed Undergr .3 990
Need for Speed Und. 2 ..11 990
Neverwinter Nights 2 990
Neverwinter N. Deluxe.....5 990
Nexus HUN 9 990
NHL 2004 ....3 990
No One Lives Forever 2...1 990
NOLF: Contract JACK 2 990

Op. Flashpoint csomag ...2 990
Pacific Fighters 9 990
Painkiller...........................3 990
Panzer Elite Special Ed ...1 990
Panzer General 3D Sc.E ..1 990
Paradise Cracked HUN.......690
Perimeter dvd.......................990
Pirates! (Sid Meier) 7 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon HUN.....................1 990
Playboy: The Mansion.....9 990
Pokoli Szomszédok HUN 2 990
Pokoli Szomsz. 2 HUN.....5 990
Port Royale 2 HUN 7 990
Postal 2 HUN 1 990
Prince of Persia Sands....2 490
Prince: Warrior Within.....6 990
Pro Evo Soccer 3 dvd......3 990
Pro Evo Soccer 4 dvd......9 990
Project Snowblind dvd....9 990
Punisher (Megtorló).........7 990
Pure Pinball HUN 1 990
Rainbow Six 1 290
RS 3: Raven Shield Gold.2 490
Rayman Gold....................1 990
Rayman 3..........................2 490
RC Cars HUN.......................990
Restaurant Empire HUN ..3 990
Return To Castle Wolf. E.3 990
Richard Burns Rally 3 990
Rise of Nations.................6 990
Rise of Nations Gold 12 990
Road to Fame HUN 1 990
Robin H.: Defender HUN .1 990
Robots 7 990
Rollercoaster Tycoon 2 ...3 990
Rollercoaster Tyc 2 Dlx ...5 990
Rollercoaster Tycoon 3 ...7 990
Rome: Total War 9 990

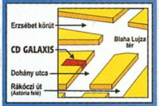
RPM Tuning HUN 1 990
Runaway HUN 1 990
Rune.................................1 290
Sacred..............................2 990
Sacred Underworld* 3 990
Sacred Gold*.......................Jön
Screamer 4x4 HUN.............990
Serious Sam Gold............1 290
Settlers 5..........................9 990
Severance 1 490
Shade: Wrath of Angels ..2 990
Shellshock Nam 67 dvd...3 990
Silent Hunter 2 ....2 490
Silent Hunter 3 dvd 9 990
Silent Storm.....................3 990
Simpsons Hit & Run 2 990
Sim City 4 ....3 990
Sims Deluxe 7 490
Sims kiegészítők /-től 4 990
Sims 2 - HUN, dvd..........12 990
Sims 2: Egyetem HUN 7 490
Singles HUN 4 990
Soldiers: Heroes of WW ..2 490
Sonic Adventure DX 3 990
Space Hack HUN 3 990
Spellforce 2 990
Spells of Gold HUN.............690
Splinter Cell......................1 990
SC Pandora Tomorr HUN 3 990
SC Chaos Theory dvd ...10 990
Star Wars (Csillagok Háborúja)
Battlefront........................9 990
Force Commander 3 990
Galaxies pakk* /online....7 990
Jedi Knight Gold 3 990
Jedi Kn. Jedi Outcast 3 990
Jedi Kn. Jedi Academy...3 990
Knights of the Old Rep. Akció
Knights of the Old R. 2. .9 990
Lego Star Wars 7 990
Phantom Menace 3 990
Racer................................3 990
Republic Commando.....9 990
Rogue Squadron............3 990
X-Wing Alliance..............3 990
X-Wing Collector............3 990
Starcraft és Brood War....1 990
Stronghold 2.....................7 990
SWAT 4 ....9 990
S.W.I.N.E. HUN 990
Syberia HUN 1 990
Temple of Elemental Evil 3 990
Terminator 3 ....1 990
Toca Race Driver 2 490
Toca Race Driver 2 dvd ...6 990
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tony Hawk's Undergr. 2..7 990
Total Club Manager 2004 3 990
Trackmania Sunrise HUN* .Jön
Transport Giant HUN 5 990
UFO Aftermath HUN 1 990
Unreal 2* 3 990
Unreal Tourn. 2004 dvd*..3 990
Vampire: Bloodlines 3 990
War and Peace HUN 990
War of the Ring* 2 990
Warcraft 3 ....3 990
Warcraft 3 Frozen Thron. 2 990
Warhamm. Dawn of War..6 990
Warlords 4 HUN 1 990
Wings of War dvd 1 490
World of Warcraft /onl. ..11 990
WOW 60 napos kártya 6 749
Worms Battle Pack 3 990
Worms 3D 3 990
Xpand Rally HUN 4 990
XIII - HUN 1 990
Zoo Tycoon 2 ....7 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

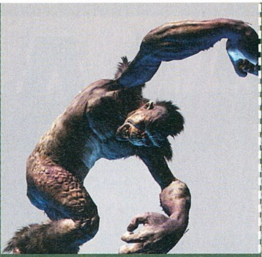
0-24h, egész nap
Online, friss termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók



Az oroszlán barlangjában

LÁTOGATÁS A LIONHEAD STUDIOSNÁL

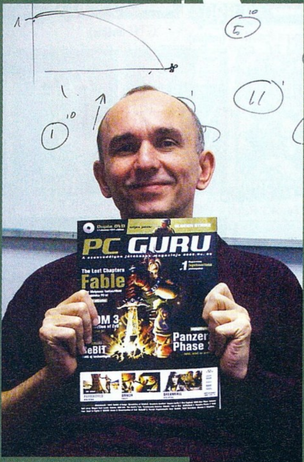
írta · Stöki

Az igazat megvallva, engem akkor vett meg végképp a Lionhead, amikor megláttam a piros-fehér-zöld zászlót a Fable főhősének a mellkasán. A PC-s változat készítői ezzel az aprósággal kedveskedtek nekem a demó során, mert a cég sajtófelelőse, Cathy Campos előre értesítette őket, hogy egy magyar magazintól érkezik hozzájuk valaki látogatóba. Peter Molyneux fejlesztőcége tudja, hogyan kell kezelni az újságírókat: nem pólókkal és táskányi ajándékkal kényezteti az egyszeri médiamunkást, hanem a fentihez hasonló gesztusokkal és zárt ajtók mögött zajló részletes bemutatókkal. Movies, Fable és Black & White 2 úgy, ahogy az egy hónap múlva esedékes E3-on is csak zárt ajtók mögött lesznek láthatóak – exkluzív beszámoló következik a világ egyik legnagyobb presztízsű játékstúdiójából.

A híresen jó angol időjárástól ronggyá ázva érkeztem egy – ottani viszonyokhoz képest – derűs áprilisi napon a Londontól fél óra vonatútra fekvő Guildfordba, ahol a Lionhead Studios körülbelül 240 munkatársa egy parkosított kutatóközpont bérelt irodáiban hegeszti az idei karácsony néhány legjobban várt játékát. A csendes zöldövezeti téglaépületek közül nem rí ki a cég központja, így a kapun belépve nem is voltam biztos benne, hogy jó irodában járok-e. Aztán megpillantottam a falon egy bekeretezett cikket, amit még 1999-ben írtam a Lionheadről egy másik, azóta megszűnt magazinnak – újabb szép gesztus a vállalattól a sajtó felé. Cathy – kedves, energikus nő – azonnal fogadott, majd sietős mozdulatokkal beterelt egy tárgyalóhelyiségbe, ahol Mark Webley, a Movies „rendezője" (és a Theme Park óta Peter Molyneux harcostársa) bemutatta minden idők legszórakoztatóbb gazdasági szimulátorát.

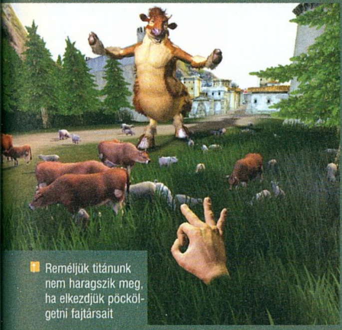
Mint a moziban

Rögtön pontosítanék is: a „gazdasági szimulátor" kifejezés nem fedi teljesen, milyen sokrétű játék lesz a Movies – bár szép számmal tartalmaz tycoon-elemeket, a Simsből is bőven merített. Mark egy példafilmen keresztül szemléltette, mire képes a filmstúdió-menedzser. Egy többé-kevésbé kiépített stúdióval kezdte a bemutatót, de néhány díszlet – temető, világháborús romok, vadnyugati utca – felhúzásával jelezte, hogy az építkezés lényegében nem fog különbözni a műfaj többi képviselőjétől. Jóval érdekesebb azonban a játék munkaerő-kezelése. A stúdió kapujában toporgó és a moziiparban dolgozni szándékozó lelkes senkikből a különböző épületekben ripsz-ropsz képezhetünk az építőmunkástól a színészen át a rendezőig mindenféle „egységet" – ám így csak amatőr dolgozókhoz juthatunk. A későbbi munkatapasztalat és az elkészült munkák színvonala befolyásolja, hogy a kezdetben ZS-kategóriás filmrendezőből lehet-e a következő Martin Scorsese.



Igényes ember, igényes olvasmánnyal - további kommentár talán nem szükséges

A sztárok külön törődést igényelnek – itt jön a Sims a képbe! A játékosnak folyamatosan gondoskodnia kell arról, hogy jó kedvük legyen, mert minél rosszabb egy filmcsillag hangulata, annál pocsékabban teljesít a forgatáson. Mark meg is mutatta a vidítás két egyszerű módját: filmszínészeit, Gary Carrt és Emma Perkinst – itt jegyezném meg, hogy zseniális a Movies névgenerátora! – zsírleszívásra, illetve mellplasztikára rendelte a stúdió klinikájára. Gary megszabadult az úszógumijától, Emma pedig Dolly Bustert megszégyenítő poligonkebleket kapott, és mindjárt vidámabban ismerkedtek egymással, miután Mark leültette őket egy kávézó teraszára – merthogy az is fontos tényező a színészi játékban, hogy sztárjaink mennyire összeszokottak, mennyire kedvelik egymást. Végül az sem mindegy a képernyőn számként is megjelenő „sztárfaktor" szempontjából, hogy kedvenceink igazodnak-e a trendekhez. A játék az 1920-as években indul, és 1999-ig tart (itt sem ér véget, csak a fejlesztések fogynak el), és az idővonal hűen követi a divatirányzatokat. Gary Carr rögtön derűsebb lett, amikor Mark a '70-es években trapézgatyát, foncsorozott napszemüveget, jampecinget, Burt Reynolds-os bajuszt és magas sarkú cipőt adott rá. Ha mindez a '90-es években történt volna, Gary cikinek érezte volna a felszerelését és a hangulata negatív irányban változott volna. Ennyi pátyolgatás után ideje volt a filmmel is foglalkozni, ezért Mark a megfelelő épületben ráállította egyik forgatókönyvíróját egy új horror megírására, és hamarosan el is készült az Ant Eaters! című gyöngyszem. Lionheades kalauzom ezután kiosztotta a szerepeket (Gary lett a jófiú, Emma a gonosz zombi), és megkezdődött a Movies legérdekesebb része, a forgatás. Mark kiválasztott egy jelenetet, amelyben Gary leszúrja Emmát, majd megtervezte a részleteket. Állított a díszleten, lecserélte



Reméljük titánunk nem haragszik meg, ha elkezdjük pöckölgetni fajtársait

a háttérképet, csinosított Emma zombisminkjén, Gary ruháján, és kipróbálta a különböző halálnemeket (Emma végül rakétavető által szenderült jobblétre). Mark szerint 4500 (!) ilyen jelenet kapott helyet a játékban, mind egy-egy klasszikus hollywoodi klisére épül. Jól paraméterezhető, ezerféle variációban előadható sablonok ezek, kötött kameranézetekkel – a színészi játék instruálása azonban háttérbe szorul ahhoz képest, mint ami az előzetesek alapján várható volt (valószínűleg a sztárfaktor függvényében változik majd). A jelenet végeztével Mark elmondta, hogy itt következne a jelenetek vágása és sorrendezése (ezt időhiány miatt nem mutatta meg), majd útjára bocsátotta a filmet, és megnézte, mit írnak róla az újságok – ez amolyan visszacsatolás a Moviesban, lehetőség a játékosnak, hogy megtudja, mit kell máshogy csinálnia legközelebb...

Sokrétű és rengeteg játékórát rejtő játéknak ígérkezik a Movies. Hogy a kivitelezéssel nem lesz gond, az a rögtönzött demóból kiderült: a grafika a műfajhoz képest igen tetszetős, az animációk csodálatosak, az engine lehetőségei elismerésre méltóak, a zenék illenek a filmes hangulathoz. Inkább az a fő kérdés – és egyben a játék általam vélt gyenge pontja –, hogy hosszú távon működik-e majd mindaz, amit Mark egy filmen bemutatott, hogy a sztárok menedzselése és a filmek gyártása nem fúl-e unalomba. Megkockáztatom, hogy nem: a virtuális filmrendezés önmagában olyan szórakozás, amilyet korábban nem tapasztalhattunk, és a végeredmény

és vőlegénye szerelme nem ismer határokat... Amikor Mark a harmadik filmet, a Sin of the Fatherst indította, Cathy szenvedve felnyögött: „Ugye, ez nem zombis lesz?” Mark csak vigyorgott: „Nem. Vérfarkasos...”

Mesevilág

A filmbemutatók után Cathy sárga, sportos Mercedesén átfurikázott velem egy másik épületbe, ahol Dene Carter, a Fable vezető designere mutatta meg a PC-s verziót. Némi örömködés előzte meg Dene előadását, ugyanis vittem pár példányt az előző lapszámból, mire Cathy ünnepélyesen bejelentette, hogy az áprilisi PC Guru borítója az első magyar, összesen pedig 25. Fable-címlap a világon. A nyolcoldalas előzetes láttán még jobban felragyogott vendéglátóim arca – különösen, miután elmagyaráztam, hogy a cikk

Derék gonoszdi majmócánk kiütéssel győzött a jóságos farkas ellen

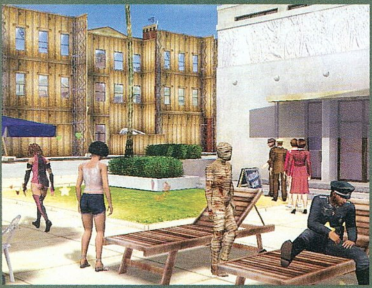
„ A látottak alapján ismét bizonyítást nyert az a tény, hogy a Lionhead egyike a legkreatívabb fejlesztőcsapatoknak! ”

meglepően filmszerű lehet. Nemcsak azért, mert hangot is felvehetünk a képhez, hanem az olyan finomságok miatt is, mint a korábbi évtizedekben felvett filmek mesterséges „csíkozása” vagy a filmes hőskor kameráinak remegése. Mark rögtön meg is mutatott három házi készítésű avi fájlt, amit Moviesszal készítettek a teszterek. A Zombies: The Musical címében jelezte már a tartalmat, a harmincas évek stílusában készült Don't Eat my Brain pedig gyönyörű történet volt arról, hogy egy zombik által megharapott lány

végére írt 60% nem értékelés, hanem a játék készültségi fokát jelzi... Ugyan az említett cikkben alaposan kiveséztük a játékot, muszáj szót ejteni róla itt is – mindenekelőtt arról, hogy minden jel arra mutat, hogy a Lionhead tartja az ígéretét, és a The Lost Chapters tényleg sokkal impozánsabb lesz mint az xboxos eredeti! A látvány rögtön mellbe vágott. A Fable egyébként is szép grafikája nagy felbontásban pompázott előttem, a bump mappinges arctextúrák egészen gyönyörűek még nagyon közelről is. „Tudod, ez az Xbox-verzióban is megvan, csak ott az ilyen finomságokat nem látod a felbontás miatt” – magyarázta Dene. No meg a kameramozgás miatt, hiszen PC-n a kamerakezelés sokkal szabadabb lett, ami igazán jót tett az irányíthatóságnak.

Apropó, irányítás: egy picike akciófelület került a PC-s verzióba, ugyanis Dene szerint furcsamód nehéz volt egérre átültetni az Xbox-kontroller gombjainak funkcióit (cserébe sokkal könnyebb volt a menükezelést megoldani). A felület segít-

ségével nemcsak gyorsbillentyűkkel, hanem egérrel is lefedhetjük hősünk teljes mozdulattárát. Fontos fegyvertény (szó szerint), hogy az íjászat sokkal hatékonyabb lett az egérnek köszönhetően, no meg egy új algoritmus miatt, ami megvizsgálja, hogy hova néz a főhős, hova az íj célkeresztje, majd intelligensen kitalálja, hogy hova akarunk lőni tulajdonképpen. A technikai apróságok után Dene a játékmenetről kezdett beszélni (bár a látványra jellemző effektorgia miatt nem volt könnyű figyelni rá). A PC-s Fable komorabb és nehezebb lesz, és mindkettőről meg is győződhettem. Először egy szellemek lakta kísértetváros jelent meg a monitoron – Dene szerint Tim Burtonös, szerintem annál kicsit sötétebb stílusban –, majd vérfarkas-szerű lények (lupus in fabula, ahogy a mondás tartja) támadtak a hősre, aki hamar meg is halt volna, ha nem védte volna a cheat kód. Két-három további csatában Dene mutatott néhányat az új mágiák és teremtmények közül. Láttam például egy jégtrollt, ami a korábbi trollok durvább kiadása, kemény területre ható támadásokkal. Ámulattal lestem, amikor Dene ördögi vigyorral megidézett ellene egy kardos úriembert, aki a hősünknek segítő figurák táborát gyarapítja. Megcsodálhattam működés közben egy villámlabda varázslatot, és egy másiknak két variációját, amelyek egy körön belül tartózkodó jó vagy gonosz lényeket sújtottak halálos csóvákkal. A csirkefej-kalap, és a főhős kozák táncot, illetve Jacko holdsétáját idéző mozdulatai pedig azt bizonyították, hogy azért humoros részek is lesznek bőven a játékban.


Domina, múmia és rendőrtiszt - jó kis film lesz ez!

Amikor a sztoriról és a kalandelemekről kérdezgettem, Dene megismételte az előző lapszámban említett bűvös 30%-ot, vagyis az xboxos Fable-hez képest ennyivel több küldetésre, játéktérre – és játékidőre – számíthatunk a PC-s verzióban. A történet végkifejlete picit máshogy alakul, az utolsó küzdelem után a „hogyan tovább?" kérdését is feszegeti majd, maga a végső csata pedig sokkal keményebb lesz, mint a konzolos változatban. Az eddig említett két helyszín mellett Dene egy gyönyörű, havas kisvárost is bemutatott, és demonstrálásképpen, hogy a játék szövegkönyve is gyarapodott, hősünkkel betért egy khm... mondjuk úgy, hogy masszázsszalonba. Ott félpucérra vetkőzött, és ekkor pillanthattam meg rajta a bevezetőben említett magyar trikolort – Dene és Cathy jót röhögtek az arckifejezésemen, majd megjegyezték, hogy nem csak a poén kedvéért készültek a meglepetéssel, jelezni akarták azt is, hogy hősünk többféle tetoválást is kaphat majd PC-n. A bordélyban sétálva a hölgyek egytől egyik igen tréfás megjegyzésekkel szólították le a díszmagyarba öltözött karaktert, mind közül a bőven nyugdíjkorhatáron túli Polly öreges nyöszörgése („Polly vagyok, de szólíts csak Dögös Pollynak.") és a németalföldi dialektusban parancsolgató domina („Én lenni Hedwig úrnő. Te lenni apró féreg.") vitte el a pálmát. Utóbbi okozott némi problémát Cathynek: mesélte, hogy amikor német újságírók jártak nála, azt kellett mondania, hogy Hedwig holland minta alapján készült, míg a holland újságírók természetesen német Hedwigen derülhettek... Végül a vezető designer büszkén átlépett a következő helyszínre, ahol bemutatta a PC-s Fable sárkányát. Jelentem, a sárkány nagy kosszarvainak köszönhetően enyhén balrogos beütése van, és bár sablonos tűztámadásokat intézett a főhős ellen, a játéktörténelem egyik legjobban sikerült sárkányát tisztelhetjük benne. Amikor a nem túl barátságos jószág harmadszor csapott le, Cathy az órájára nézett, és mivel késésben voltunk, már rángatott is magával a következő bemutatóra. Arról így is meggyőződhettem, hogy a Fable: The Lost Chapters befektetett munka szempontjából példaértékű lesz az xboxos játékokat PC-re átültető cégek számára. Nem lesznek benne világrengető ötletek – a varázslatok többsége is valamilyen harci mágia –, viszont az új helyszíneknek, a sztoriban rejlő új morális választásoknak és felfedeznivalóknak köszönhetően igencsak érdemes lesz kipróbálni azoknak is, akik már végignyomták a konzolos verziót. A kérdés már csak az, hogy milyen gépigénybe fog mindez fájni a PC-tulajdonosoknak...

Készül a Jóbarátok között c. szappanopera 13568. epizódja

Isten(i)játék

Az utolsó demón a Black & White 2-t mutatta be nekem Ronald Millar vezető designer (egykori Blizzard-designer) és maga Peter Molyneux, a játékvilág egyik koronázatlan királya. A mestert felüdülés volt hallgatni, már csak azért is, mert gyönyörűen, nyelvkönyvbe illően beszéli az angolt, ami a cockney akcentus szűkebb hazájában nem kis dolog (egyébként biztos vagyok benne, hogy az angol és a cockney külön nyelvekként szerepelnek C3PO memóriájában). Mr. Molyneux szokásos italát, almateát kért Cathytől, majd rögtön mentegetőzött az esetlegesen előforduló bugokért (kétszer fagyott le a program a bemutató alatt) és a tesztek miatt hiányos – bár így is tetszetős – grafikáért.

Molyneux úr szerint a sokat vitatott Black & White folytatásának az a legnagyobb erénye, hogy egyesíti elődje minden jó tulajdonságát (lénykezelés, a jó és rossz hatása a világra) a klasszikus istenjátékokkal, így a keményvonalas RTS-ek kedvelői és a kocastratégák is örömüket lelik majd benne. A folytatásnak fontos eleme a grandiózusság: az egyszerű teendőkre egészen mély, komplex taktikákat lehet, és kell is építeni, mert a háború sokkal inkább jelen lesz, mint az elődben. Hatalmas seregek fognak összecsapni az elképesztő méretű játéktéren – és ez nem a szokásos reklámszöveg, ezt mint szemtanú mondom! A túlzásokra egyébiránt hajlamos Molyneux azt állítja, hogy ha a 20 pályát (lesz, amit fél óra, lesz, amit fél nap alatt játszhatunk majd végig) egymás mellé tennénk, arányaiban Anglia méretű térképet kapnánk, és ennek a területnek a felét be is lehet népesíteni majd városokkal. A bemutatópálya valóban elképesztő méretű volt, és a demó alatti, szabad kameranézettel kombinált villámgyors zoomolgatások igazolták, amire számítani lehetett: a tökéletesített B&W motor az egyik legjobb, amit valaha játékhoz gyártottak (ugyanakkor felveti a gépigény kérdését...). Az engine fizika-kezelését már a tavalyi E3-on megcsodálhattuk, de Ron azért most is bemutatta, milyen élethű, amikor az elhajított szikla lyukat üt a falba. A külcsínnel tehát nem lesz gond – na de milyen lesz a játék?

Ahogy a bemutatóból kiderül számomra, a mester jellemzése helytálló: valóban a B&W „stratégiásított" változata, amelyben lényünk már csak eszköz, és a központi cél sokkal inkább isteni hatalmunk növelése. Mindenhatói befolyásunkat egy zöld vonal jelzi a városunk körül, és azon fogunk ügyködni, hogy ezt minél inkább kiterjeszszük. Molyneux szerint ez számtalan úton lehet-

séges: békés városfejlesztéssel éppúgy, mint militarista hozzáállással, vagy a vallás felvirágoztatásával. Gyúrhatunk romboló sereg építésére (három egységfajta – íjász, gyalogos, katapult – tíz különböző tapasztalati szinten áll majd rendelkezésünkre), de kiéheztetéssel is a magunk oldalára állíthatunk más városokat. A három nyersanyagot – az épületekhez szükséges fa, az elmaradhatatlan kaja, valamint háborúhoz, védőfalakhoz és nagyobb épületekhez szükséges érc – begyűjthetjük embereinkkel, megtaníthatjuk rá lényünket, de isteni kezünket használva magunk is arathatunk. Ez a könnyedség és logika egyébként mindenhol jellemző a játék irányítására: ha valami logikus, általában megtehetjük: egy lakóépületet másolhatunk egy másikról (roppant könnyű így várost építeni), egérrel kanyarintva szabadon gyárthatunk utakat, az utak közötti területeket pedig egy mozdulattal bevethetjük gabonával. A nagyfokú szabadságot a következmények ellensúlyozzák. Molyneux szerint minden sziklának jelentősége lesz, vagyis nem avatkozhatunk be a világba ellenhatás nélkül. Minden tettünket az előző Black & White jó/gonosz rendszerében méri a program, vagyis minél gonoszabbul játszunk, annál komorabb, „gótabb" lesz a táj és a hangulat – és minél inkább a jó utat követjük, annál szirupossabb.

Rengeteg kérdésem lett volna még, de Cathy ennél a pontnál sürgetően intett, mire Ron bemutatott néhány fantasztikusan sikerült varázslatot. Először vulkánt teremtett, amely hamut és tűzgolyókat köpködve tört ki, és elkezdte lávával elönteni a vidéket, majd vendéglátóm tornádóval söpörte el a vulkán hamuját, végül esővel szilárdította meg a lávát. Még egy gyors kérdésre maradt idő, mielőtt Cathy bocsánatkérően véget vetett a látogatásnak (így is ráhúztam negyedórát a tervezett ott tartózkodásomra), így megtudtam, hogy lesz multiplayer lehetőség a Black & White 2-ben, de csak utólag adják ki a programhoz, mivel még erősen csiszolni kell az egyensúlyon. „Ja, mert mindig Peter nyer" – morgott Ron – „Biztosan csal, tőle kitelik." Molyneux angyali mosollyal csak ennyit válaszolt: „Azért nyerek mindig én, kedves Ron, mert én vagyok a legjobb játékos közöttetek."

Új utakra indulhatunk a Lost Chaptersben

Játékosokról játékosoknak

Hogy mikor játszhatunk ezzel a három ígéretes progival? A tervek szerint idén ősz végére mindhárom megjelenik, de a Molyneux-kalkulussal mindig számolni kell. Ha a Lionhead tényleg mindegyik játéknál tartja ezt a határidőt, minden olvasónkat meghívom egy üveg 12 éves Johnny Walkerre – azt hiszem, minimális kockázatot vállalok ezzel az ígérettel... A látottak alapján azt mondhatom, hogy a PC-s Fable-nek és a Moviesnak elég jó esélyei vannak az idei megjelenésre, de szinte biztos vagyok benne, hogy a Black & White 2 csúszni fog. Látszik, hogy Peter Molyneux-nek szívügye a játék, és tudjuk, hogy az ilyen programoktól sem a munkát, sem az időt nem sajnálja – márpedig érdemei ellenére munka még van bőven a folytatással.

Természetesen érdeklődtem a Lionhead egyéb projektjeiről is, de nem kaptam érdemi válaszokat. A Fable 2-ről semmit nem szivárogtattak ki, a Black & White további folytatásairól pedig csak annyit mondtak, amit eddig is tudtunk: a harmadik, negyedik és ötödik rész egyre modernebb korokban fog játszódni, az utolsó rész már a mai érában. A mester hét pecsét alatt készülő következő szerelemprojektje, a Dimitri viszont majdnem bekerült a PC Guruba. Ugyanis amikor Molyneux urat faggattam, teljes meglepetésemre így válaszolt: „A Dimitri... áh, nem lehet ezt elmondani, inkább megmutatom." Indultunk volna az irodája felé, de Cathy mérgesen a főnökére nézett: „Nem Peter. Nem mutathatod meg. Tudod mit írtunk alá..." Így csak ennyit kaptam válaszul: „A Dimitri rólad szól. Rólad, a játékosról. És ezt nyugodtan értsd szó szerint."

Töltsd le telefonodra a legjobb PC Guru borítókat háttérképnek!

PCH5074

PCH5075

PCH5076

PCH5077

PCH5078

PCH5079

PCH5080

PCH5081

PCH5083

PCH5085

PCH5087

PCH5088

Háttérképek

Küldd el a megfelelő kódot SMS*-ben a 90-624-426-os számra. Pl.: PCH4820

Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!

Játék dallamok, polifonikus csengőhangként!

Polifonikus csengőhang

Küldd a megfelelő kódot SMS*-ben a 90-624-426-os számra. Pl.: PCP1818

Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!

A-Team	PCP1358	Jóbarátok	PCP1362
Back to the Future	PCP1859	Looney Tunes	PCP1468
Benny Hill	PCP1860	Lord of the Rings	PCP1491
Das Boot	PCP1675	Shrek2	PCP1906
És megint dühbe Jövünk	PCP1877	Star Wars	PCP1018
Gladiátor	PCP1878	Star Wars Imperial	PCP1907
Indiana Jones	PCP1883	TJ Hooker	PCP1685

* A háttérkép és a csengőhang rendelés SMS díja 240 Ft+ ÁFA. A regisztráló hozzájárul ahhoz, hogy a későbbiekben SMS, MMS értesítéseket kapjon az adott témához fűződő szolgáltatások kapcsán. Ha nem kívánsz ilyen értesítéseket kapni, kérjük jelezd ezen igényed az ügyfélszolgálatunkon. Ügyfélszolgálat: (06 1) 413-0856; ugyfelszolgalat@mfactory.hu

condemned

fejlesztő > monolith kiadó > sega web > www.lith.com/condemned

A Monolith '94-ben alakult volt microsoftos programozókból, akik Windows 95-höz készítettek demókat, bemutatandó a rendszer felsőbbrendűségét a DOS-hoz képest (az egyik ilyen demóból lett később a LithTech engine). A cég mára 200 fősre hízott, és a Bloodtól a No One Lives Foreveren át az Aliens vs. Predatorig tucatnyi legendás játék áll a hátuk mögött. Jelenleg a csapat a Matrix Online-on, a F.E.A.R.-en, és a Condemneden dolgozik párhuzamosan.

criminal ORIGINS

Sokszor használhatjuk ki ellenfeleink őrült, irracionális viselkedését

Azt gondolod, már nem tudnak neked újat mutatni a horrorjátékok? Végigásítoztad a Doom 3-at? A Silent Hill sorozat és a Cold Fear együtt sem volt képes megemelni a pulzusodat? Akkor élvezd ki alaposan a következő pár hónapot, míg a „semmitől sem ijedek meg" szerepben tetszeleghetsz, mert jön a horror műfaját újrafogalmazó Condemned – és akkor aztán mehetsz szégyenszemre váltás alsóneműért...

Horror a négyzeten

Mint tudjuk, a híradóban látott képsorok mindig sokkal felkavaróbbak, mint bármilyen horrorfilm, éppen azért, mert valóságosak. Bármilyen zombis-démonos-bélkiforgatós ijesztgetésből kisegít a tudatalatti a „de hát ilyen dolgok nem léteznek" gondolat biztonságával. Ha ez a menedék sincs meg, akkor jön az igazi para... Éppen ezért a Monolith fejlesztői saját bevallásuk szerint nem a Doom-Silent Hill-Resident Evil vonalon mozgó horrorjáték-hagyományokat vették alapul a Condemned megtervezésekor, hanem az olyan igazán félelmetes filmek élményét, hangulatát próbálták megragadni, mint a Bárányok hallgatnak, vagy a Hetedik. (Emellett sokat konzultáltak a szomszéd szobában dolgozó, szintén nem éppen dajkamesének készülő F.E.A.R. fejlesztőivel is.) A Condemnedben tehát mindent a lehető legvalóságosabbra próbáltak a fejlesztők megoldani. Nincsenek természetfeletti képességeink, varázslataink, alvilági ellenfeleink és pokolbéli helyszínek, és nem fogunk rakétavetővel rohangálni. Főhősünk egy egyszerű FBI-ügynök (már amennyire az FBI ügynökeit egyszerűnek lehet nevezni...), ellenfeleink emberek – vagy legalábbis embernek születtek valamikor. Mára azonban eddig süllyedtek az életkörülményeik, ráadásul egy rejtélyes erő (feltehetőleg valami új drog, genetikai kísérlet, biológiai-vegyi fegyver, esetleg mértéktelen Barátok közt-nézés – vagy ez mind együtt) ténykedése folytán, hogy mostanra már alig-alig hasonlítanak homo sapiensre. Bomlott elméjű, be-, és kiszámíthatatlan, ön- és közveszélyes őrültek egytől egyig. Ők a játék névadói, a „condemnedek", azaz halálraítéltek, akiknek az őrületébe – ahogy jó horrorfőhőshöz illik – mi is bele fogunk kóstolni.

Ethan Thomas rejtélyes sorozatgyilkos után nyomoz – illetve mindjárt nyolc sorozatgyilkos után, akik között elsőre semmilyen kapcsolat nem látszik, de a sztori végére úgyis kiderül, hogy mind csak a fő-fő gonosz bábjai voltak (már a mi kicsiny, ám annál cinikusabb szerkesztőségünk szerint). A delikvensek egytől egyig fantáziadús kódnevek alatt futnak – ezeket inkább nem sorolom fel, mert annyira hasonlítanak a csodálatos magyar kereskedelmi tévék bokszoló „sztárjaira" aggatott nevekhez (Csonttörő, Hóhér, meg ilyen marhaságok), hogy az végképp elrontaná a játék beteges-rettegős hangulatát.

A nyomozás Seattle legsötétebb nyomornegyedeibe, lepusztult gettókba, elhagyatott metróalagutakba vezeti Ethant. (Ezek a helyek egyébként valóban léteznek, a grafikusok – némi rendőri biztosítás mellett – végig is járták az összeset, némi ihletgyűjtés, és fotózás céljából.) Célunk elsősorban a túlélés, másodsorban pedig a sorozatgyilkosok, és az őket irányító démoni főgonosz felkutatása, és elkapása lesz.

„ A félelem a Condemned sztorijának fontos eleme, de közel sem a legfontosabb. A középpontban a nyomozás, az ügyek felgöngyölítése, a sorozatgyilkosok leleplezése áll. Az, hogy a játékost rettegésben tartjuk, tulajdonképpen csak ennek egyfajta melléktermék. " - Frank Rooke, designer

Az ügynök arzenálja

Eszköztárunkban öt hi-tech kütyü kapott helyet. Először is ott az UV-zseblámpa (ezt nevezte el a Da Vinci kód című sikerregény magyar fordítója „fekete fénynek", ami több olvasónál váltott ki heveny röhögési rohamokat...), ami vérfoltok és más, egyébként láthatatlan folyadék-nyomok felfedésére használható. Aztán van ennek lézeres

Ilyen bejátszások során ismerjük meg a korábbi eseményeket

verziója is, amivel például lábnyomokat és ujjlenyomatokat vizsgálhatunk meg. Harmadik segítőtársunk a sebtiben Szimat becenevet kapott gáz-spektrométer, ami a levegő összetételét analizálja, s így remekül alkalmas például szagnyomok követésére. Következő műszerünk a hangzatos 3D scanner névre hallgat, nagyjából egy nagy felbontású digitális kamerának felel meg, amivel képeket készíthetünk a gyanús helyszínekről. Ezeket a képeket aztán a mobilunkon (az ötödik spéci tárgy!) keresztül továbbíthatjuk a laborba, ahonnan az elemzés eredményét szintén a telefonra kapjuk meg. Munkánkat segíti még Thomas kifinomult intuíciója, ami azonnal jelzi nekünk, ha a közelben valami gyanús tárgyat vagy bizonyítékot találhatunk (remélhetőleg ez az elsőre elég illúziórombolónak tűnő okosság kikapcsolható lesz). Hősünk azt is jelzi, ha egy fegyvernek használható tereptárgy kerül a látómezejébe (ezekről majd később...), a legjobb azonban – és itt csúcsosodik ki a hasonlóság a remek Helyszínelők tévésorozattal –, amikor Thomas a különféle bizonyítékokból összerakja a múlt darabkáit, és valósággal megelevenednek előtte a bűntett elkövetésének mozzanatai. Ezt szó szerint tessék érteni, a kép inverz feketefehérbe vált, és egy vízió keretében lepereg a szemünk előtt, hogy mi is történt a helyszínen nemrégiben. Ez a fotónegatív-effekt még többször előjön a játék folyamán, egyrészt a főellenségekkel (azaz a nyolc sorozatgyilkossal) való leszámoláskor, másrészt meg véletlenszerű időközönként csak úgy, hogy a frászt hozza a szerencsétlen játékosra (mint a Doom 3 látomásai).

KIRKLAND a világ közepe

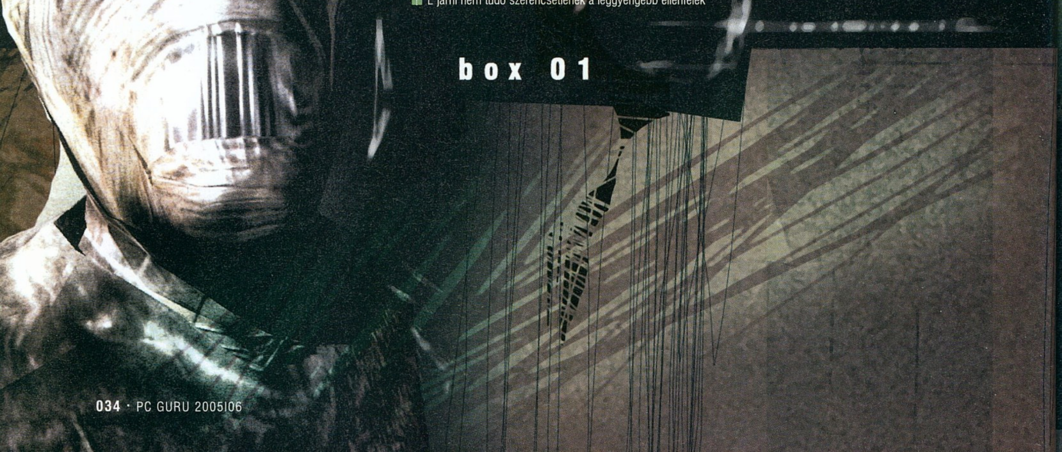
Kirkland, ez a Washington-tó partján fekvő, alig 45 ezer lakosú kisváros Seattle határában valószínűleg világelső az egy főre eső játékfejlesztő sztárcsapatok számát tekintve. A Monolith csapata mellett itt dolgozik a Gas Powered Games, a Valve, a Bungie, és a Bink videotömörítő eljárást készítő Rad Game Tools. A játékokon kicsit túltekintve: itt található a Google főhadiszállása is, a szomszéd kisváros pedig nem más, mint Redmond, a Microsoft otthona...

Ethan, ahogy az jó ügynökhöz illik, nem megy puszta kézzel sorozatgyilkost fogni, ám egy pisztolynál (keményebb helyzetekben shotgun is jár) és golyóálló mellénynél többet nem adnak neki a főnökei. Ha a nálunk levő néhány tartalék tár kifogyott, kénytelenek leszünk kreatívan megoldani a fegyverkezés kérdését (azt ugye mondanom sem kell, hogy a játék realisztikusságával nem fér össze a gettóban szanaszét heverő elsősegély- és munícióscsomagok intézménye). Ahogy a képeken is látszik, a közelharci fegyverek dominálnak a játékban: vascső, széképláb, tűzoltó-fejsze, ásó, vagy éppen egy másfél méteres deszka, a végéből baljóslatúan meredező rozsdás százas szögekkel (összesen 20 közelharci fegyver lesz). El tudjátok képzelni, milyen az, amikor egy ilyennel amúgy jó svungosan, lendületből arcon kapnak valakit? Nem, azt hiszem, ezt még nem tudjuk elképzelni – de attól tartok, a Condemned brutális őszinteséggel fog felvilágosítani mindenkit ebben a témában...

Érdekes kérdés, hogy a közelharc hogyan fog működni first person nézetből – ezt istenigazán jól még senkinek nem sikerült megoldania. Ötletek mindenesetre vannak bőven a Monolith-nál: lehetőség bizonyos testrészek támadására, bekapott találatoknál szédülés, illetve vörösbe boruló látómező... hangulatosnak hangulatosak, de hogy mennyire lesz ez játszható, az még a jövő zenéje. Egyébként ahogy mi, úgy ellenfeleink sem szuperhősök: egy jól irányzott pisztolylövéstől, vagy pár suhintástól a vascsővel máris engedelmesen elfekszenek; ez azt jelenti, hogy rövid, de annál intenzívebb harcokra van kilátás, az amúgy a szokásosnál lassabb, felfedezésre épülő játékmenet során; így garantálják, hogy nem fullad eszetlen hentelésbe a játék.

E járni nem tudó szerencsétlenek a leggyengébb ellenfelek

box 01



A szöggel átszúrt deszka mellett a vascső tűnik a leg-brutálisabb eszköznek

helyszínelők02.

Különleges felszerelésünk használata elengedhetetlen a játék során. A képeken az látszik, amint az UV szkennerrel megtaláljuk üldözöttünk vérnyomait a lift előtt (1). A lézerszkennerrel felfedezhetjük, hogy a harmadik emelet gombját nyomták meg (2). Az ujjlenyomat magas felbontású fényképét a 3D szkennerrel rögzíthetjük (3), majd ezt mobiltelefonunk segítségével juttathatjuk el az irodába (4), ahol később kielemzik.

A bárányok hallgatnak

A játékot a Monolith új, következő generációs konzolokra (és ennek megfelelő erejű csúcs-PC-kre) írt motorja mozgatja. Az engine feature-listája hosszú és tartalmas, mint egy csecsemőotthon mosodaszámlája, a technikai részletekkel nem is untatnám a nagyérdeműt, elég annyi, hogy a karaktereken a normál textúrán felül további hat (!) különféle map (úgymint bump, normal, specular, color, és még ki tudja milyen neveket találnak ki a programozók meg a marketingesek) feszül. A textúrák, a modellek részletessége, a bevilágítás elképesztően profi és aprólékos!

„ Olyan dolgok szerepelnek a sztoriban, amikkel - szerencsére - nem találkozhatunk a való életben, de olyanok, amik elvileg, a tudomány jelen állása szerint nem létezhetnének, nem. " - Dave Hasle, designer

A realizmushoz a minden tárgyra ható fizikai modellezés (a nemrégiben bejelentett Havok 3.0 dolgozik a játékban), és a rémületesen élethű hangok is hozzáteszik a magukét. A Game Informer újságíróját (máig az egyetlen a sajtó képviselői közül, aki kipróbálhatta a játékot) saját bevallása szerint a rosszullét kerülgette azoktól a hangoktól, amiket harc közben egy ellenfél kiadott magából: a vascső fülsértő koppanása a koponyán, a csont repedése, az ellenfél bugyborékolásba fúló halálsikolya...

A Monolith programozócsapata a No One Lives Foreverrel már bebizonyította, hogy tud világbajnok mesterséges intelligenciát írni (az az AI máig dobogós az FPS műfajban!). A Condemned AI-jához pedig a NOLF-idők óta sokszorosára növekedett számítási kapacitás, szinte végtelennek tűnő lehetőségek állnak rendelkezésre! Mivel a condemnedek nem kaptak katonai kiképzést, az AI ereje nem az ellenfeleink közötti összedolgozásban, kifinomult, taktikus hadműveletek végrehajtásában lesz, hanem úgymond a „józan paraszti észben". Ez azt jelenti, hogy ellenfeleink ugyan elmeháborodottak, de nem ostobák, és az adott helyzet és környezet minden elemét kihasználják a harcban. Akkor támadnak legszívesebben, ha éppen harcolunk valakivel, vagy sebesültek vagyunk; menekülnek előlünk, ha lőfegyvert látnak nálunk, meghúzódnak a sötét sarkokban, és hátba támadnak. A legizgalmasabb – eddig játékban nem látott, és a realizmust alaposan megdobó – dolog, hogy ellenfeleink kihasználják a fizikát: szekrényeket borítanak ránk, megpróbálnak lelökni a lépcsőn harc közben. Mindemellett azért őrültek is persze, tehát totál kiszámíthatatlan, hogy mikor próbál elbújni előlünk egy pszichopata vadállat, vagy mikor rohan nekünk ordítva, hogy a tíz ujjával kaparja ki a szemünket.

Halálra ítélve

A Condemned az év egyik nagy meglepetése lehet. Fotorealisztikus grafika, jó sztori, és a rettegés olyan fokai, ahová játék még nem igen merészkedett... Mi kellhet még? A gépigény az egyetlen, ami a játék elsöprő sikerének útjába állhat. A fejlesztés párhuzamosan zajlik PC-re és a következő generációs Xboxra (és némileg lemaradva ugyan, de PlayStation 3-ra is), ami azt sejteti, hogy alaposan fel kell kötnie processzort-videokártyát mindenkinek, aki a Condemnedet teljes pompájában akarja majd élvezni...

Ja, és egy figyelmeztetés jó előre: a képek és az előzetes infók alapján tényleg nem lesz vicc a korhatár a játék dobozán, úgyhogy aki amúgy nem nagyon bírja a horrort, az itt se próbálkozzon...

Condemned: Criminal Origins

+ Elképesztően félelmetes játékra lehet számítani, rengeteg jól hangzó nyomozási lehetőséggel.

– Az érzékeny gyomrúaknak nem ajánlott...

Összességében:

Minden jel arra mutat, hogy minden idők egyik legfélelmetesebb játéka készül...

Készültségi állapot: 60%

HALF-LIFE 2 AFTERMATH

írta • Grath

A tavalyi év legnagyobb várakozással övezett játéka valószínűleg a Half-Life 2 volt (a Simset most tegyük félre). Mindenki tudni akarta, hogy ötévnyi fejlesztés, annyi probléma és késés után végül mivel tudnak előállni a Valve fejlesztői. A végeredmény szinte minden tekintetben fantasztikus lett: a grafika és a hangulat páratlan volt, az élethű fizika új korszakot nyitott a játéktörténelemben. Nekünk is mindössze a gyengécske AI-val és a történet szinte teljes hiányával voltak gondjaink (azóta sem értjük, hogy miként kaphatott több díjat az év legjobb sztorijáért...). Kíváncsian vártuk, mi lesz a következő lépés; ismét öt év várakozás a következő részre, esetleg nekiállnak végre a Team Fortress 2-nek, netán elkészül néhány kiegészítő...

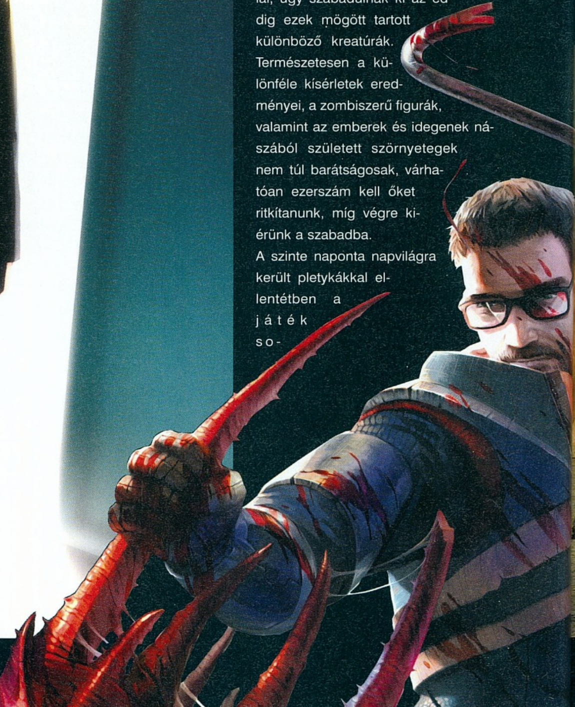
A kérdéseink válaszokra vártak, így aztán becserkésztük Doug Lombardit, minden idők legszűkszavúbb PR-osát, és megpróbáltunk belőle minden lehetséges tudást kiszipolyozni – ennek eredményét olvashatod a következő oldalakon.

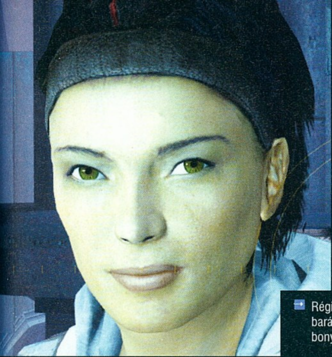
Talán végre kiderül, hogy G-Man kinek dolgozik

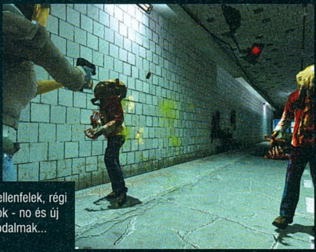
Elnézést, ha valakinek a lelkivilágába gázolok, de most bizony szót kell ejtenünk a Half-Life 2 befejezéséről – ha valaki az ilyesmire allergiás, az jobb, ha lapoz...

A játék végén tehát – a mi meglátásunk szerint – a következők történtek: sikerült elbánnunk az ördögi Breen dokival, ám sajnos oly módon, hogy körülöttünk minden felrobbant; Alyx cafatokra szakad, minket, azaz Gordon Freemant pedig csak G-Man szinte isteni eredetű hatalma húz ki a trutyiból. A Valve azonban nem így gondolta – az első kiegészítő, az Aftermath ugyanis abban a pillanatban kezdődik, ahol az eredeti játék befejeződött. A robbanás tényleg bekövetkezett, a Citadella roskadozni kezd – viszont Alyx jól van, a képek tanúsága szerint egyetlen karcolás nélkül megúszta a fejétől öt centire történt atomrobbanást.

A feladatunk az Aftermath-ban két szóval megfogalmazható: menekülni kell. A Citadella ugyan még áll, ám folyamatosan dőlnek össze a részei, így City 17 nemsokára szőnyegbombázott városnak tűnik. A romok közül nekünk kell kivezetni az embereket, és lehetőség szerint minél többet kell megmenteni. Bár azt gondolhatnánk, hogy ez nem nehéz – hiszen vezetőjük elvesztése után a félelmetes őrök nem igazán gondolnak az ellenállásra –, a helyzet mégsem ilyen rózsás. Ahogy ugyanis omlanak le a Citadella falai, úgy szabadulnak ki az eddig ezek mögött tartott különböző kreatúrák. Természetesen a különféle kísérletek eredményei, a zombiszerű figurák, valamint az emberek és idegenek nászából született szörnyetegek nem túl barátságosak, várhatóan ezerszám kell őket ritkítanunk, míg végre kiérünk a szabadba.
A szinte naponta napvilágra került pletykákkal ellentétben a játék so-







Régi ellenfelek, régi barátok - no és új bonyodalmak...

rán végig Gordont fogjuk irányítani. Alyx – és kedves kiskutyája, Dog – ugyan mindig mellettünk lesz, módunk nyílik alaposabb megismerésére, de nem vehetjük át felette az irányítást.

Érdekes kérdés, hogy miért nem adta ki a Valve a kiegészítő elkészítésének a feladatát egy kisebb cégnek (mint anno az első résznél, amihez a Gearbox gyártotta a küldetéslemezeket). Ennek egyrészt a költséghatékonyság az oka. Mint elmondták, a fejlesztés végére lettek igazán jól használhatók a különböző szerkesztő- és segédprogramok – nem akarják most ezeket kivágni az ablakon, és mindent elölről kezdeni a következő rész munkálataihoz. A második ok pedig a szórakozás. Robin Walker designer elmondása szerint már nagyon hiányzott a csapatnak egy kis felszabadult, kis lélegzetvételű projekt. Mint mesélte, mindenki nagyon élvezte azokat a kisebb modokat, ahol a különböző lényeket lehetett egymás ellen vezetni – most végre ők is eljátszadozhatnak teremtményeikkel.

Hogy ez számunkra mit jelent? Egyrészt rengeteg városi harcot, ahol talán az eddigieknél több embert is kommandírozhatunk. Rengeteg, tőlünk független – ám befolyásolható – összecsapást a különféle lények között (az antlionok például – a képek alapján – ismét ellenfélként funkcionálnak). Ráadásként pedig igen rövid idő alatt elkészülő kiegészítőket; ha a Valve belelendül, akkor egy évben akár két küldetéslemez is megjelenhet. Igaz, megeshet, hogy a kiegészítő kizárólag Steamen keresztül lesz elérhető (a jelenlegi tervek szerint a Steam-megjelenés pár héttel megelőzi majd a boltit), ez pedig sok gondot okozhat. Számunkra talán kisebb jelentőségű, de a Vivendi fejesei közül vélhetően sokakat visznek agyvérzéssel szanatóriumba (ha nincs bolti megjelenés, nincs haszon a kiadónak). Ennél sokkal fontosabb lehet, hogy a Steam működése nem mindig megbízható, és bár nálunk szinte hibátlanul dolgozott, rengeteg rémtörténetet hallottunk róla. Ráadásul ezzel a megoldással lényegében kizárják a modemes felhasználókat is, hiszen ezúttal nem csak egy regisztrációra lesz szükség, hanem a ki-tudja-hány gigabájtot is le kell tölteni.

„ Szerintetek hogy sülne el, ha a Half-Life 3 a Half-Life 2 feje tetejére állított, teljesen őrült verziója lenne? Én biztos, hogy imádnám. Mondjuk ha Dr. Breen oldaláról látnánk az eseményeket? Remélem, megcsináljuk! " - Marc Laidlaw, történetíró

„Mivel Alyx most szinte végig a játékossal lesz, sokkal érdekesebbé kell tennünk, rengeteg személyiséget kell belezsúfolnunk a digitális karakterbe", ahogy a fejlesztők mondják.

Sajnos Mr. Lombardi rengeteg kérdésre nem adott választ, így nem derült ki, hogy lesznek-e új fegyverek (szerintünk lesznek), és járművek (ezt sem zárnánk ki). Arról sem tudott pontosabbat mondani, hogy milyen hosszúságúra tervezik – és persze egyelőre az is titok, hogy mennyibe fog kerülni.

HALF-LIFE 2 THE LOST COAST

megjelenés: 2005/ősz

A Half-Life 2 alaposan optimalizált program volt, szinte minden gépen be lehetett úgy állítani, hogy jól fusson. Ez természetesen a gyengébb PC-k tulajdonosainak kedvezett – akinek viszont erőgépe volt, az el tudott volna viselni még magasabb felbontású textúrákat, még több effektet, poligont... Nos, a Lost Coast az ő számukra készült: ezzel mutatja meg a Valve, hogy mit tud a Source motor, ha kompromisszumok nélkül mindent kisajtolnak belőle.

A Lost Coast mindössze egyetlen pálya lesz, amely (egyelőre) furán lifeg a Half-Life 2 kronológiában, valahol Gordon harcának közepén.

Ez a játék könnyedén kétvállra fekteti a videokártyádat!

Ennek ellenére lesznek békés szereplők (a horgász lesz a legfontosabb, aki Gregorij atyához hasonlóan – csak épp fegyver nélkül – vezet el minket célunkhoz), rengeteg scriptelt esemény, egyszóval minden, ami csak kell egy színvonalas pályához.

Az igazi különbséget a látvány jelenti, az Elveszett part ugyanis garantáltan be fogja bizonyítani, hogy a géped megérett a fejlesztésre. Akkor is, ha a lehető legjobb, és legdrágább alkatrészekből áll... A Steamről (valószínűleg ingyenesen) letölthető pálya elindításához minimum 3.2 GHz-es processzor és 1 GB RAM szükséges, no meg igen durva videokártya (lehet, hogy 256 MB-os modellek alatt szóba sem áll velünk). Ez a szigorúan vett minimum gépigény, ilyennél ne is álmodjuk 25 frame/sec körüli sebességről...

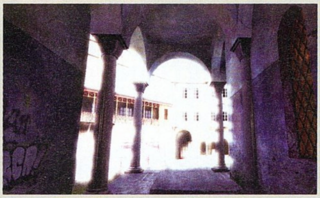
Mire fel ez a hatalmas számolásigény? Minden textúrán óriási felbontású bump mapek feszülnek, a látótávolság végtelen, és ott vannak a fények... Azon túl, hogy dinamikusan változnak, minden mindenre árnyékot vet, bevezették a

HDR-nek, azaz High Dynamics Range-nek nevezett technológiát. Ennek lényege az, hogy a program szimulálni tudja a fény és a szemünk valós működését – így ha Gordon egy sötét helyről kiérkezik a világosra, vagy épp fordítva, ugyanúgy elvakulunk pár másodpercre, ahogy az a valóságban is megesne. Az összes eddigi játékban – így az eredeti Half-Life 2-ben is – a fejlesztők csaltak, mégpedig a szépség javára; mindent kamu megvilágítással, előre beállított színértékek fedtek el, így egyszerre lehetett kivenni a világos eget és a sokkal sötétebb épületek részleteit. A valóságban ettől eltérően csak az egyikre tudunk koncentrálni: vagy a világos helyekre, vagy a sötétebbekre – a másik pedig csak egy elmosódott folt lesz. Na ezt próbálja meg a Valve átültetni a játékba...

A HDR-nek köszönhetően nem csak a grafika válik realisztikusabbá – a játékmenet is megváltozik. Ha kiugrunk egy csatornából a tűző nap által megvilágított utcára, megvakulunk; ha befutunk a fényről egy templomba, eleinte mindennek csak a sziluettjeit látjuk, és csak később derül ki, hogy egy díszes szobor, vagy egy mozdulatlan zombi felé szaladunk. Ugyanebben a templomban egy ízben egy helikopter lövései törik be az ablakot, így váratlanul ér minket a hirtelen bezúduló fényáradat – olyannyira, hogy a helikoptert csak homályos sötét foltként látjuk, esélyünk sincs arra, hogy rendesen becélozzuk. (Hogy miért készül egy évig egyetlen pálya? Hát ugyanezért: a HDR miatt. Minden egyes textúrát újra el kell készíteni, méghozzá úgy, hogy a HDR megfelelően hathasson rá.)

Év végén mindenesetre kiderül, mire (nem) elég a gépünk teljesítménye – és talán az is, hogy a HDR új korszakot teremt-e a játékok grafikájában, avagy csak a játékmenetet zavaró zsákutcának bizonyul... Az mindenesetre biztos, hogy jó eséllyel ingyen hozzájuthatunk egy újabb Half-Life 2 pályához – és ez, akárhogy is nézzük, tiszta haszon.

(HDR)VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA



A HDR megpróbálja azt szimulálni, hogy miként reagál szemünk a fényerő változásaira. Az első kép a normális viszonyokat ábrázolja, a másodikon viszont az látszik, hogy mi történik, ha a sötétből érünk ki a napfénybe - szinte megvakulunk. A harmadik képen fordított a helyzet, ilyen, ha a világosból érünk be a sötétbe - persze csak néhány másodpercig.

HALF-LIFE 2 DAY OF DEFEAT: SOURCE

megjelenés: 2005/tél

Akik a Steamről töltötték le anno a Half-Life 2-t, és nem a legolcsóbb, bronz csomagért fizettek, azok bizonyára emlékeznek, hogy nekik az összes többi cucc mellé még jár a Day of Defeat: Source is. Eleinte téli, majd tavaszi megjelenésről volt szó, ma pedig kora nyárról beszélnek – lényeg a lényeg: a már bétatesztelés alatt álló játék nemsokára elkészül. Akik sosem próbálták a DoD-ot, azoknak legkönnyebben a Battlefield 1942 és a Counter-Strike keverékeként írható le: zászlófoglalás van, és a II. világháborúban járunk, a játékmenet viszont amolyan CS-sen pörgős, sokszor egy lövés végez velünk, járművek viszont nincsenek. Mint a második legnépszerűbb Half-Life modot, a Day of Deafeatet az a megtiszteltetés érte, hogy az Activision dobozos verzióban is árulta.

Új fejezet nyílik a második világháborúban

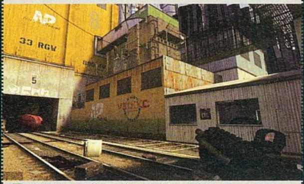
A fiatal amerikai fejlesztők (olyannyira fiatalok, hogy amikor az első Valve Mod Expón bemutatták a programot, nekik éjjel a szállodában kellett maradniuk, míg a fejlesztők és a többi modder 18 év felettiek számára kialakított klubokban időgáltak...) már több mint egy éve dolgoznak a mod Source-motorra való átültetésén – és még így is, az első változatban csak négy pálya lesz. Maga a játékmenet nem változik sokat – ugyan lesz néhány új fegyver, de például a karakterosztályok a régiek, és a használható taktikák is lényegében ugyanazok, mint voltak. Kisebb változások lesznek persze a motorváltásnak köszönhetően, így például nem lehet láthatatlanul meglapulni a vízben – hiszen a Source engine-ben a víz már átlátszik.

A pályák azonban nagygenerálon mentek át, ahogy az összehasonlító képpáron is látszik. Ahol korábban tíz poligonból álló házak voltak, most részletesen kidolgozott, szépen berendezett épületek állnak. A korábban üres tereket most törmelék borítja, vagy éppen óriási kráterek tátonganak az utakon. A sokak által utált vöröses, alacsony felbontású égboltot is lecserélték, ezúttal sokkal élethűbb – de a rengeteg füstnek köszönhetően továbbra sem túl barátságos – ég alatt harcolhatunk. További újítás, hogy a program kiemelten támogatja a hangkommunikációt, sőt várhatóan botok is lesznek, akik meg is értik ékes angolsággal kiadott parancsainkat.

A Day of Defeatet készítő csapat elképesztően boldog, hiszen míg korábban boltokban dolgoztak, és éjjelente kódoltak-rajzoltak, addig most a Valve irodájában dolgozhatnak. Az ő történetük nem egyedülálló, a Valve jelenleg is keresi a tehetséges moddereket. Hogy mik a feltételei annak, hogy szóba kerülhessen a támogatás? „Végezzék el az egyetemet, legyen egy jó ötletük, és azt valósítsák is meg. Fontos a folyamatos támogatás, havonta kellenek új pályák, fegyverek, ötletek – nem pedig évekig kell molyolni egy programon...". Ugye érzitek ti is az iróniát az utolsó félmondatban...?

SOURCE fejlemények

Bár állítólag készül az igazi folytatás, a Counter-Strike 2 is, a CS: Source-szal is sokat foglalkoznak a Valve-nál. Eddig kaptunk egy új pályát (de_tides), de hamarosan érkezik két másik is. Az egyik a régi CS-s kedvenc, a de_inferno újrarajzolt verziója lesz, rengeteg új búvóhellyel. A másik egy teljesen új térkép, a de_port névre hallgat, és nevéhez hűen egy kikötőben kapott helyet.



A nyertes pálya a dm_underpass lett

Ezek mellett a HL2 deathmatchet is bővítgetik, csak áprilisban négy pálya jelent meg hozzá. A dm_runoff a Valve alkotása, míg a dm_underpass, a dm_resistance és a dm_powerhouse a fejlesztők által kiírt 5000 dolláros pályakészítő verseny legjobbjai.

NAGYGENERÁL

A Source-kiadás első verziójában négy teljesen újrarajzolt, újratervezett pálya kap helyet (Donner, Anzio, Flash, Avalanche). A többi kedvenc is készül, de azokra előreláthatólag várni kell pár hónapot...

A fenti képeken az egyik legtöbbet játszott, legnépszerűbb Day of Defeat térkép, a Donner régi, illetve Source-motoros verziói láthatók. A nyilvánvaló grafikai fejlődésen kívül (nagyobb textúrák, több poligon) a pályákat kicsit át is alakították, meghallgatva a játékosok siráimait. Így megeshet, hogy kedvenc rejtett sniper-helyed eltűnik a DoD: Source-ból...

írta • Hancu **Diablo pokolkaput nyitott Londonba**

HELLGATE: LONDON

fejlesztő > flagship studios **kiadó** > namco
web > www.flagshipstudios.com

A San Francisco-i székhelyű Flagship Studiost 2003-ban alapította a Blizzard North öt egykori kulcsfigurája, a Diablo mögött álló géniuszok: Erich és Max Schaefer, David Brevik, Bill Roper és Ken Williams. A csapat első játéka a Hellgate, amihez kiadónak a PC-s világban még szűznek számító japán konzolóriást, a Namcót sikerült megnyerniük.

A fél játékvilág gyászolt, amikor 2003 nyarán a PC-s játékpiac első számú fejlesztője (bocs BioWare, Valve, id, és a többiek...), a Blizzard Entertainment, a tömeges kilépések miatt – úgy tűnt – darabjaira hullik. Egyre-másra alakultak az ex-blizzardosokból lett csapatok, az anyacég pedig erőtlenül próbálta nyugtatgatni a játékosokat: nincs semmi baj. A kezdeti pánikhangulatból később rettentő hosszúra nyúlt, vihar előtti csend lett, majd a Blizzard a zseniális World of Warcrafttal (a XXI. század legjobb PC-s játéka, én mondom!) csattanós választ adott a vészmadaraknak. A figyelem lassan a szakadár csapatokra irányult, hiszen most már nekik is illene valamit felmutatni (persze nem sértődnénk meg egy-két E3-as Blizzard-bejelentésen sem...). A

Kérnék egy szakaszjegyet, két pokolgránátot, és lesz kétezer megszentelt lőszer is. Csomagolja egybe...

csendet elsőként az egykori Blizzard North (a Diablo-fejlesztőcsapat) kemény magjából alakult Flagship törte meg. A rejtjelezett üzenetből csak zavaros részleteket tudtunk kivenni: „Diablo-hagyományok... FPS-nézet... véletlenszerűen generált pályák és fegyverek... London... démonok... RPG..." Nem voltunk restek, azonnal tárcsáztuk Bill Roper bátyánkat San Franciscóban – a közismerten nem éppen szűkszavú fejlesztőlegenda pedig egy zsáknyi infóval (és brutális telefonszámlával...) látott el bennünket.

„ Ugyan elsőre talán szokatlannak tűnhet az FPS-ek és a Diablo keresztezése, a Hellgate jó eséllyel igen addiktív lesz "

RPG? FPS? WTF!?

A játékos fórumok legvérmesebb, vége-hossza nincs vitái szoktak kialakulni abból a kérdésből, hogy vajon a Diablo szerepjátéknak tekintendő-e. Nos, bár eldönteni nem akarjuk a kérdést (egyébként szerintünk nem tekintendő annak) az értelmetlen szóváltások tüzére olajat jelent majd a Hellgate, ami a megszokott „klikk-klikk-klikk-klikk-meghalt-kéket dobott-felvettük- következő" Diablo-formulát first person nézőpontba helyezi át. Ez – az első reakciók után, miszerint: „szentségtörés!" – jót sejtet. Konkrétan azt, hogy a Diablo szinte egyetlen jelentős hibájának felrótt unalmas klikkelgetős harcot felváltja valami élvezetes, reflexeket és taktikai érzéket alaposan megmozgató FPS móka...

Másnaposan az Ítélet Napja után

2030-ban járunk. Öt éve már annak, hogy eljött a végítélet órája, és a bűnös emberiség pusztulásra ítéltetett: démonok hordái szállták meg a Földet, és romboltak porig mindent, amit értek. Az ember azonban nagy túlélő: a világégés után, amikor a démonok kezdenek berendezkedni, és a maguk képére formálni a világot, előbújik a romok alól fajunk maroknyi megmaradt hírmondója... A modern fegyverek mit sem értek a pokolfajzatok ellen – a démonokat csak az képes sebezni, amiből az emberiségnek a legkevesebb maradt: a hit ereje. A teljes pusztulás szélén olyan rég elfelejtett szervezetek tűntek fel újra: a templomos lovagok, a szabadkőművesek klánjai, a Szent Inkvizíció paplovagjai... XXI. századi csúcstechnika ötvöződik letűnt korok szent relikviáival az emberiség megmentésére induló hősök kezében: megáldott géppisztolyok, szent villámokat szóró ereklyék, tisztítótüzet hányó lángszórók. (Igyekezzünk ne asszociálni az Alkonyattól pirkadatig baseballütőből és shotgunból fabrikált feszületére, és szenteltvízzel töltött óvszerbombáira, mert oda a nehezen felépített hangulat! Az Antiochiai Szent Kézigránátról nem is beszélve...)

LOVE me render

A Blizzard-játékok egyik jellegzetességét a csúcsminőségű renderelt animációk jelentik immár hosszú évek óta. A Flagship kicsiny csapata egyelőre nem engedheti meg magának a saját CGI stúdió fenntartását – így a hagyományok fenntartása végett igazi profikhoz fordultak segítségért: a Los Angeles-i Blur stúdióhoz. Ők – amellett, hogy tucatjával gyártják a reklámanimációkat, és tévéműsorok főcímrendereit, illetve a Gopher Broke című animációs rövidfilmjüket idén Oscarra jelölték – játékfronton is nagyon ott vannak a szeren. Csak néhány cím az „intro movie by Blur Studio" feliratú listáról: Warhammer 40K Dawn of War, Return to Castle Wolfenstein, EverQuest 2, Spider-Man 2...

Érdekes kérdés, hogy a lángszóró sebzi-e a démonokat

Amelyik kutya ugat, az nem harap. De amelyik nyáladzik, savat csöpögtet és világít a szeme, az vajon harap?

A világmegmentés történetének fő vonala aránylag lineáris lesz, de az ezernyi mellékküldetés, és rejtett történetszál kibogozása is sok izgalmat tartogat. Az Apokalipszis utáni London él körülöttünk (már amennyire ezt életnek lehet nevezni – leginkább a Mad Max lepusztult világára emlékeztet), zajlanak az események, amibe ha akarunk, beleavatkozunk, de ha nincs kedvünk, hagyjuk a dolgokat a maguk medrében zajlani.

A magányos démonirtást sokszor szakítják majd meg társas küldetések, amikor NPC-k csatlakoznak hozzánk – ez bemelegítésnek és kedvcsinálónak is tekinthető a multiplayer elé, ugyanis megcsillant valamit az egyes karakterosztályok kombinálásának gyönyörűségéből.

Diablondon

London ideális helyszín a démonirtáshoz. Egyrészt tele van mindenki számára ismert, hangulatos épületekkel és helyszínekkel (a Big Ben, a Tower, a British Museum, a Buckingham-palota, a Trafalgar tér, a Picadilly Circus stb.), másrészt a londoni metró hírhedten kusza hálózata remek terepet ad a földalatti kalandozáshoz; egyfajta „természetes dungeont" képez. A pályákat ezúttal is véletlenszerűen generálja a játék (kivéve természetesen a történet szempontjából fontos eseményeket, harcok színhelyeit, azok előre berendezett, alaposan megtervezett helyszínek lesznek), ami végtelen-közeli újrajátszhatósági potenciált sejtet.

A Hellgate látványvilágáért saját fejlesztésű grafikai motor felel. Roper elmondása szerint kipróbálták az összes, jelenleg licencelhető engine-t (a Doom 3-mal és a Source-szal foglalkoztak komolyabban is), de egyik sem felelt meg a játék igencsak speciális követelményeinek. Az eddigi előzetes képek inkább hangulatos, mint állkapocs-leejtő módon szép játék képét festik – de ha az ember jobban belegondol, hogy ezek a pályák véletlengeneráltak, nem pályaépítők tervezgették-csiszolták össze hetek alatt, azért megremeg az egér a kézben…

A fizikai modellezésről egyelőre nem sok szó esett (konkrétan kettő: „Havok lesz"); nagyjából azért, mert ez ma már az „annyira természetes, hogy meg sem kell említeni" kategóriába esik. Ellenben az előre legyártott elemekből a program által összerakott pálya remek lehetőségeket nyújt némi valós idejű pályarombolásra, reméljük, erre nem csak mi, de a fejlesztők is gondoltak!

Az Exigo óta feltűnően sok helyen találkozhatunk két szintre osztott játéktérrel (igazság szerint már a Heroes 3, sőt, a Master of Magic óta igaz ez, de csak az Exigo után kezdtünk odafigyelni rá…). A Hellgate is ilyesmit ígér: a felszín feletti lerombolt város a démonok világa, míg a londoni metró alagútjainak és megállóinak maradványa aránylag biztonságos vidék, a túlélők utolsó menedéke; persze az elhagyatottabb vonalakra ez már nem illik.

Ördög és pokol

A játszható karakterosztályok közül egyelőre csak a templomos lovagról hullt le a lepel. A titkolózás oka az, hogy egyelőre csak ez a kaszt készült el… A lovag a legkönnyebben játszható, leginkább harcközpontú karakter; a fejlesztők először őt próbálják aránylag végleges formába hozni, hogy aztán a többi karakterosztályt tudják, mihez képest kell kiegyensúlyozni, illetve kellően más hangulatúvá tenni. Mivel a Föld sötét jövőjében járunk, kizárólag emberi karaktereket irányíthatunk majd – viszont a nem, kor, bőr-, és haj-

Két legyet egy csapásra, ettől tuti szintet lépünk

Az Oxford Street híres boltjaiból mindössze ennyi maradt

szín, illetve még ezernyi külsőség beállításának feladata a játékosra hárul, kb. Sims 2-i mélységekben. A karakterek fejleszthető tulajdonságait egyelőre homály fedi, csak az akaraterő szerepeltetése látszik biztosnak: ez határozza meg, mennyi démoni eredetű, vagy pokoli energiákkal operáló varázstárgyat használhatunk.

Az RPG-jelleget erősíti a karakterünk papírbabaszerű öltöztetése (tucatnyi ruha-, és páncéldarabból állíthatjuk össze az aktuális ruhatárat, természetesen mindegyik igen változatos bónuszokat adhat a karakterünknek), illetve a fejlődés. Először is ugye van a klasszikus szintlépegetés – jelen állapot szerint az 50. lesz a maximális elérhető szint. A szintlépésekkel skillpontokat kapunk, amit (a World of Warcraft talentpontjaihoz hasonlóan) minden karakterosztály esetében három területen válthatunk be különféle képzettségekre. A templomos lovag esetben ez a három terület a sebző és védekező aurák, illetve a közelharci manőverek (amikkel vidáman kombózhatunk is). A fejlődési szisztémába éppen most építik be az al-kasztok rendszerét, ami kissé a Heroes 4-re emlékeztet. Ha egy karakter kellőképpen rágyúrt valamelyik területre a képzettségek között, valamint teljesít néhány egyéb feltételt (amik között vélhetőleg igen kemény spéci küldetések is lesznek), az adott kaszt egyik al-osztályába léphet, amivel új képességek, tárgyak, varázslatok jutnak a birtokába. Így lehet a templomosból inkvizítor, keresztes lovag, és még ki tudja mi minden…

A Diablót annak idején a játékban megtalálható, vagy saját magunk által összerakható varázstárgyak elképesztő mennyisége és változatossága éltette, sőt élteti a mai napig. A Hellgate sem akar lemaradni a nagy elöd mögött: fegyverből alapvetően több mint százat tartalmaz majd a játék. Két, elvileg azonos fegyver sem lesz azonban teljesen egyforma, hiszen a tulajdonságaik (sebzés, tűzgyorsaság, tár nagysága, esetleges extra tápok) nem kőbe vésettek, hanem bizonyos határok között véletlenszerűen határozza meg őket a program, amikor legenerálja az adott tárgyat. A hagyományoknak megfelelően minden legyőzött ellenfélből „esik" valamilyen zsákmány, amit véletlenszerűen határoz meg a program – minden szörny egy-egy új esély a lottó ötösre, avagy valamilyen ultraritka és extra értékes tárgy megszerzésére… A tárgyak terén érdekesen ötvöződik a fantasy hagyomány a hi-tech jövővel. Mágikus erejű ékszereket, varázsgyűrűket éppúgy felvonultat a játék, mint cyber-beültetéseket, vagy a testre tetovált rúnákat. A legfontosabb tárgy a Doom 3-éhoz hasonló PDA-nk, ami mindent feljegyez, ami velünk történt, a többi szereplőtől üzeneteket kaphatunk rá, illetve telefonként is működhet – például segítségül hívhatunk vele NPC-ket, akiket előzőleg a lekötelezettünkké tettünk például egy küldetés teljesítésével.

Mindehhez még hozzájön a Diablo slot-tárgyaira kísértetiesen emlékeztető Mod-rendszer: bizonyos tárgyakban egy vagy több „lyuk" várja, hogy a játékban fellelhető száznyi Mod, azaz ősi hatalmú ereklye egyikét belehelyezzük, ezzel különleges erőket biztosítva az adott tárgynak. Még a Diablo 2-es Horadric Cube (a tárgyakból „receptek" alapján új, még erősebb varázstárgyat kotyvasztó csodadoboz) megfelelőjét is megtaláljuk a Hellgate-ben! Érdekes dolog, hogy a flagshipes társaság szemrebbenés nélkül vesz át játékelemeket a Diablóból az új játékba – igaz, hogy ezeket a Blizzardnál anno ők találták ki (végső soron saját maguktól lopnak ötletet), de nem úgy volt, hogy azért léptek ki a cégtől, mert unták, hogy újra meg újra a régi Diablo-sémában kell játékot készíteniük…?

ÚJABB pokolkapuk

Roper papa és díszes társasága semmit nem bíz a véletlenre, a pletykák szerint már tervezgetik a Hellgate sorozattá bővítését. A kiegészítőkben és folytatásokban természetesen London után más közismert világvárosok utcáit járhatnánk be vidám démonvadászat keretében. A Flagship több tucatnyi „hellgate + városnév" kombinációjú domainnevet jegyzett be, az esetleges folytatások legvalószínűbb helyszíneiként Párizst és Las Vegast emlegeti a suttogó propaganda.

FPS-morzsák

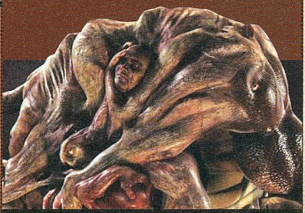
Maga az FPS-harc érdekes átmenetet képez a klasszikus akciójátékok, és az RPG-hagyomá-

BESTIÁRIUM

A Hellgate démonhordái, bár megszámlálhatatlannak tűnnek, valójában négy nagy csoportra oszlanak:

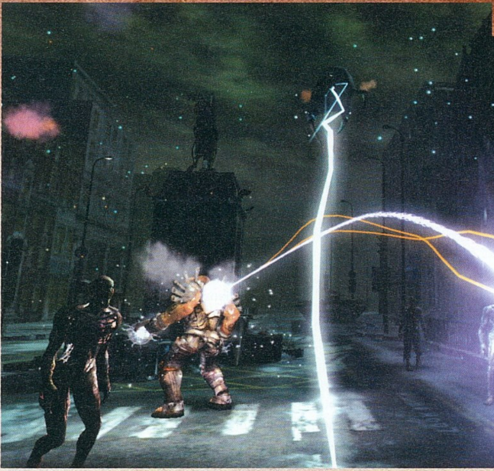
A legegyszerűbben legyűrhető közkatonákat bestia néven tartja számon a játék; különösebb trükkökre nem kell számítani tőlük, céltalanul kóborolnak az utcákon, és megtámadnak mindent, ami ehetőnek tűnik számukra. Elég kevés dolog van, ami nem esik ebbe a kategóriába...

A démonok által megszállt, illetve „feltámasztott" emberi testek tucat-zombinak tűnnek, de csúnya meglepetéseket okozhatnak – főleg amikor azt gondoljuk, hogy elpusztítottuk őket, és kibújik a használhatatlanná vált testből a morcos főbérlő... A játékban az ilyen szörnyek neve Necro.



Az eddigieknél jóval keményebb kihívást jelentenek a szellemek – nehéz őket sebezni, és elég udvariatlan életerő-szívó támadásokkal keserítik meg az életünket. Ellenük már csak a sok szintet lépett, erős varázstárgyakkal felszerelt karaktereknek van igazán esélye.

Végül a tápláléklánc csúcsán az igazi démonok állnak: erősek, gyorsak, okosak, személyre szabott speciális támadási formáik, varázslataik és tárgyaik vannak. Kemény kihívást jelentenek, de tőlük szerezhetjük meg a legjobb tárgyainkat, és az ő legyőzésük viszi előre a történetet.



Egy maximumra tápolt ZeusRifle ennél jóval nagyobbat szólna, de alacsony szinten még ez is erősnek számít...

nyok között. Bár a játékosnak magának kell céloznia, és elsütni a fegyvert, ennek ellenére a találatok valószínűsége és a sebzések nagysága főként a karakter képességeitől és a fegyver tulajdonságaitól függ. Fatal1ty-szintű egérvirtuózok hiába lennének képesek kilőni az ellenfél bal szemét négyezer méterről, nem fognak tudni első szintű démonvadászként kacagva végigszaladni a pályákon. A közelharci jeleneteknél valószínűleg ki fog váltani a kamera külső nézetbe – bár ez még nem biztos, majd a tesztelés eldönti, szükséges-e.

Az említett száz fegyver közül már jó néhányat láthatunk a korai előzetes képeken is. A kicsi pisztoly a Peacemaker névre hallgat, különlegessége, hogy a falról visszapattanó lövedékeivel fedezék mögül, „mandinerből" is lődözhetünk vele a démonokra. A gömbvillámokat eregető mordály neve Tempest Gun, míg a tűzgolyókkal operáló testvére Vulcan Booster névre hallgat. Egy lépcsőfokkal feljebb, a kifinomultabb fegyverek sorában találjuk a Harp, azaz hárfa névre hallgató műszert, ami (vélhetőleg hamis hangjával) elkábítja a közeli démonokat. (ez olyan, mint Hangianix, a tehetségtelen bárd az Asterix-képregényekből...) A legerősebb flinták közé tartozik a Zeus Rifle, ami villámokkal kezeli az elé kerülő ellenfeleket, egyszerre akár többet is. Munícióval nem kell törődnünk, ellenben a két kezünkben kombinálhatunk két fegyvert.

FPS-nézetben (és a távolsági fegyverek jelentőségének növekvésével) központi kérdéssé lépett elő az AI a játékban. Érdekes módon a fejlesztők nem ígérnek „sosem látott", „emberi viselkedésformákat modellező" (satöbbi, satöbbi – ismerjük már a marketing-dumákat...) mesterséges intelligenciát, csupán annyit, ami az élvezetes, változatos játékmenethez kell: minden szörnytípus saját, egyedi AI-rutinok alapján, a maga erősségeit, és a környezet sajátosságait kihasználva tör az életünkre.

Multi móka

Ha Diablo (vagy nem hivatalos Diablo-utód), akkor multiplayer: a Hellgate-partik helyszíne a jelenleg tervezés alatt álló, Battle.nethez hasonló ingyenes online játszótér lesz. Fókuszban a kooperatív klasszikus küzdelem – akár 32-en is! –, a karakterosztályok úgy lesznek kialakítva, hogy kompenzálják egymás gyenge pontjait, és tovább erősítsék azt, amiben már amúgy is ott vannak a szeren. Az egymás elleni küzdelem lehetősége nem szerepel a tervekben, valószínűleg egy egyszerű deathmatch-arénával, és párbaj-lehetőséggel lesz letudva a dolog. Egyéb mókákból viszont több igen izgalmas is készülődik: időre menő küldetések, Starship Troopers-szerű hősies védekezés a hullámokban támadó démonok ellen, „ki szerez előbb X darabot valamelyik varázstárgyból" verseny...

Most nyílik a pokolkapu

A „milyen játék lesz a Hellgate?" kérdésre választ kaptunk – de vajon jó játék lesz a Hellgate? Megmondom őszintén, nem tudom. Sőt, senki sem tudja, hisz a fejlesztőkön kívül még senki nem látta, hogyan muzsikál akció közben a Diablo-FPS hibrid játékmenet. Az E3-ig tehát marad a reménykedés – egyébként meg kellett valaha csalódnunk Bill Roperben és kicsiny csapatában?!

+ A Diablo 2-ről évekig nem tudtunk leszállni, az FPS-eket meg imádjuk - mi rossz történhet?

– Például az, hogy a gyakorlatban nem jön be a két stílus keveréke...

Összességében:

Újító ötlet: a Diablo FPS-bőrbe bújt, és a démonok által megszállt Londonba utazott...

Készültségi állapot: 35%

HELLGATE: LONDON INTERJÚ

PC Guru: Hogyan született a Hellgate London ötlete?

Bill: A Blizzardtól történt kilépésünk másnapján négyen – Dave Brevik, Max és Erich Schaefer és jómagam – összegyűltünk Dave lakásán, hogy kitaláljuk, hogyan tovább. Először az új cégről és unalmas pénzügyi tervekről beszélgettünk, aztán Dave felvetette azt a játékötletet, amiből aztán az egész Hellgate projekt kifejlődött: egy dinamikusan generált, rengeteg véletlenszerű elemmel megbolondított RPG-t, amit first person nézetből játszhatunk. A démonok által lerombolt Londont, mint helyszínt Max dobta fel még ezen a legelső beszélgetésen.

PC Guru: A kiadótoknak nincs PC-s tapasztalata, nem jelent ez gondot?

Bill: Bármely más, eddik csak konzolokkal foglalkozó kiadónál aggódnék emiatt, de a Namco igazán különleges társaság. Nagyon egymásra találtunk velük; ugyanolyan lelkesedéssel és szenvedéllyel állnak hozzá a játékokhoz, mint mi. A két cég kapcsolata messze túlmutat azon, amit eddig a játékiparban bárhol láttam kiadó és fejlesztő között. Ez, azt hiszem, bőven ellensúlyozza a PC-s tapasztalatlanságot. Megtiszteltetésnek érezzük a Flaghshipnél, hogy mi vezethetjük be azt a kiadót a PC-s játékok világába, ami az utóbbi idők szerintem legkreatívabb játékával, a Katamary Damacyval megajándékozta a világot!

PC Guru: Mennyiben más a Flagshipnél dolgozni, mint a Blizzardnál?

Bill: A Flagshipnél uralkodó hangulatot, munkamorált leginkább a 6-7 évvel ezelőtti Blizzardhoz tudom hasonlítani. Kevesen vagyunk; egy nagy család az egész cég. Hihetetlenül tehetséges és kreatív emberekből áll a csapat, akik nagyon erősen kötődnek egymáshoz, és a magukénak érzik a játékot, amin dolgoznak.

PC Guru: Mi volt eddig a fejlesztés legnehezebb része? El tudom képzelni, milyen vészes lehet a véletlenszerű pályagenerálás 3D-ben...

Bill: A technikai és játéktervezési problémák bármilyen súlyosak is néha, mégiscsak kezelhetők, hiszen csapatban tudunk dolgozni a megoldásukon, egymást segítve, ötleteket adva. A cég felépítése, a munka megszervezése, és közben a kiadó keresése; ez volt talán a legkeményebb dió, hiszen itt néhány ember vállát nyomta a felelősség, és a többiek a legnagyobb jó szándék mellett sem voltak képesek segíteni nekik. Legjobban viszont a játék történetének és háttérvilágának megalkotását élveztük: nagy kihívás volt, de legalább annyira szórakoztató feladat is.

PC Guru: Nagyon el vagyunk tévedve, ha a képeken némi Warhammer 40 000, illetve Painkiller hangulatot vélünk érezni...?

Bill: Amikor az ember egy új világot teremt, rengeteg helyről merít ihletet, tudatosan, és tudat alatt, a különféle könyv-, film és játékélményeiből táplálkozva. A Hellgate London esetében az inspiráció fő forrása a Diablo, a Half-Life 2, néhány online RPG, és – talán ez meglepő lesz – az X-COM, illetve a Paper Mario volt. Emellett többször utaztunk el Londonba kicsit magunkba szívni a helyi atmoszférát... London csodálatos város! A századok során többször lerombolták, meghódították, leégett, járványok pusztították, de mindig újra felépítették. Fantasztikus hely történelmi és építészeti szempontból egyaránt.

PC Guru: Mik a legnépszerűbb játékok most a Flagship főhadiszállásán?

Bill: A póker! Komolyan, hetente tartunk hivatalos Flagship-pókerbajnokságot... Emellett nagyon népszerű a Carcassonne nevű társasjáték, és persze néha játszunk PC-n, illetve konzolon is. City of Heroes, Rome, Counter-Strike (kizárólag a Source-os!), Star Wars Battlefront, Halo 2, Burnout 3... nagyjából ezek a játékok mennek most nálunk.

Bill Roper, a Hellgate designere, a Blizzard korábbi ásza

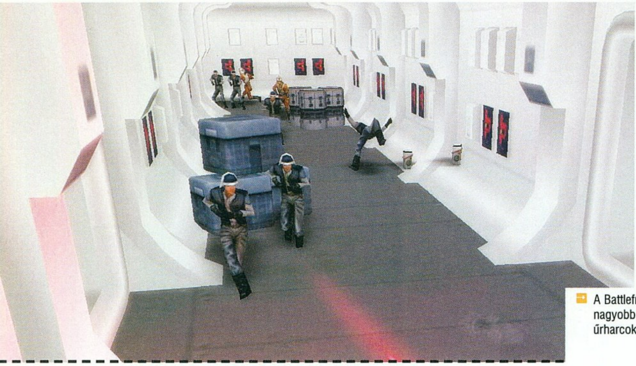
PC Guru: Na és a World of Warcraft...? Elárulnád, melyik szerveren játszotok?

Bill: Ezt csak akkor mondhatom meg, ha megígéred, hogy nem írod le az újságban... Megígéred? Esküszöl? Oké. [elárulja] Egyébként érdekes módon a cégen belül nincs különösebb fölény sem a hordás sem a szövetséges karakterek oldalán sem, viszont kissé aggasztó, hogy a programozóink megbeszélései gyakran kanyarodnak el a különféle DirectX-es technikák optimalizálásáról arrafelé, hogy hogyan is kellene meghódítani Azeroth-ot...

PC Guru: Játszható már a Hellgate?

Bill: A design filozófiánk egyik alapköve, hogy a játékot minél hamarabb kipróbálható, játszható formába kell hozni, hiszen úgy lehet a játékélményt minél tökéletesebbre csiszolni, ha az ötleteinket azonnal ki tudjuk próbálni a gyakorlatban is. Ennek megfelelően a Hellgate a fejlesztés harmadik hetétől kezdve már játszható – és pár hónapja már egészen élvezetes is! Az idei E3-on már ti is kipróbálhatjátok... A megjelenési időpontról viszont (gondolom, ez lenne a következő kérdésed...) csak annyit tudok mondani, hogy idén biztosan nem leszünk kész a játékkal.

Stormregion
S.W.I.N.E.
és a
CODENAME:
PANZERS
játékokat fejlesztő Stormregion Kft.
főállású programozókat keres.
Feltételek:
- Játék fanatizmus,
- C/C++ magas fokú programozói tudás,
- Készség csapatban, határidőre, ütemterveknek megfelelően dolgozni.
Előny:
- RTS műfaj alapos ismerete,
- Tapasztalat játékfejlesztés területén,
- AI programozási tapasztalat,
- Pályaépítési, scriptelési, moddolási tapasztalatok.
Önéletrajzot, részletes kísérőlevelet, valamint kódrészleteket vagy referenciamunkákat a job@stormregion.com címen várjuk.
Powered by
GEPARD
3D ENGINE



A Battlefront 2 legnagyobb újítását az űrharcok jelentik

Hamarosan, egy messzi-messzi galaxisban...

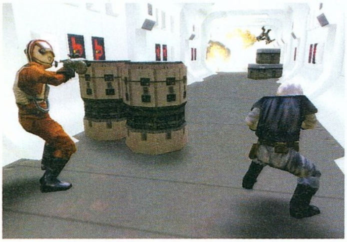
írta · Grag5

STAR WARS BATTLEFRONT 2

fejlesztő > pandemic studios **kiadó >** lucasarts **web >** www.pandemicstudios.com

A világ egyik legnagyobb független fejlesztőjeként a Pandemic Studios három különálló stúdiót tart fenn, melyekből az utóbbi időkben folyamatosan záporoznak a jobbnál jobb játékok. A hétéves ausztrál cég stratégiai játékokkal kezdte (Dark Reign 2, Battlezone 2), mára azonban mindenféle platformon és műfajban otthon vannak. Az ő nevüket dicséri a Full Spectrum Warrior, valamint a szintén kiemelkedő Mercenaries című konzolos akciójáték. Jelenleg – többek közt – ezek folytatásain, valamint a Star Wars Battlefront 2-n dolgoznak.

1977, és az első Star Wars film bemutatója óta nem volt ilyen jó évük a Csillagok háborúja rajongóknak. Nem elég, hogy május 19-én ismét zarándokútra kelhetünk kedvenc mozink felé, hogy megtekintsük a második (ám bizonyos értelemben az első) trilógia befejező epizódját (amely ráadásul a legjobbnak ígérkezik az első három film közül), de a LucasArts idén kiemelkedő színvonalon gondoskodik a mozivásznon látottak monitorra való átültetéséről is. Míg a korábbi esztendőkben csupán két-háromévente érkezett egy-egy minden tekintetben szuper Star Wars játék, addig idén 12 hónapon belül várható két-három kifogástalan program is. A KOTOR 2 megismételte a nagy elődje sikerét, ismét nagyon hangulatos és igényes lett, az Empire at Warnak, illetve a volt Westvoodos fejlesztőknek köszönhetően RTS-ek terén is kapunk végre egy valamirevaló játékot – ráadásul érkezik a csapatalapú online FPS-ek világába is az új, az elöd óta jelentősen javult folytatás, a Battlefront 2. Bár az eredeti Battlefrontot sokan szeretik egyszerű Csillagok háborújás Battlefield modnak tekinteni – és valljuk be, van ebben valami –, a program hangulata, és az hogy a filmekből jól ismert és szívünknek oly kedves fegyverekkel és járművekkel gyepálhattuk egymást, mindenért kárpótolt. A korrekt (főleg konzolos) eladások után a fejlesztők türelmesen meghallgatták barátaikat, a rajongóikat, anyázóikat, és utánaolvastak a fontosabb játékos fórumokon, mit is szeretnének a játékosok az esetleges folytatásban – és nagyrészt próbáltak ezekhez idomulni a második rész megtervezésénél. Ennek megfelelően az alapkoncepció nem változik: interneten vagy hálózaton keresztül, hatalmas virtuális arénákban, a Csillagok háborúja filmek ismerős helyszínein lőhetjük halomra egymást, immár akár hatvannégyen is! Bár a hangsúly határozottan a többjátékos módon van, ezúttal sokkal kidolgozottabb és nagyobb kihívást jelentő egyjátékos kampányt is csatolnak a fejlesztők, melyben a Klónok támadásától a Jedi visszatérig húzódó izgalmas történetet ismerhetünk meg, miközben mind a négy játszható oldal katonaságába beleszagolhatunk. Az ígéretek szerint mind a társak mesterséges intelligenciája, mind a parancskiadás rendszere jobb lesz, mint az első részben.



Hát ezért veszített a Birodalom! A katonáik mindig robbanó hordók mögé rejtőztek!

Új helyszínek, új kasztok

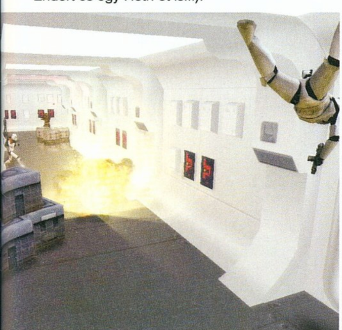
A megnövelt játékosszám természetesen tágasabb pályákat kíván – már az eredeti program is gyakran igen szűkös volt a járműveknek –, így a fejlesztők jelentősen megnövelt tereket ígérnek. A helyszínek is sokkal változatosabbak lesznek az elődben látottaknál: immár egy bolygóhoz csak egy pálya fog tartozni. A jelenlegi állás szerint 12 bolygó és négy, űrharcot kínáló zóna szerepel majd a játékban, ezek között olyan szívmelengető pályák lesznek, mint a Revenge of the Sith-ben bemutatkozó Utapau kráterbolygó, a szintén a harmadik epizódban látható, az Anakin és Obi-Wan közti végső csatának otthont adó Mustafar lávatengerektől borított felszíne, vagy éppen a második

A Birodalom vélhetően nem profi divattervezőkkel készítteti az uniformisokat...

Ha fair play díjat ezért nem is kapunk, de fraget mindenképpen!

Ha nagyon gáz a helyzet, csak húzzunk el a Dagobah-ra

Halálcsillag mellett zajló óriási űrcsata. Az első Battlefronthoz hasonlóan a klasszikus trilógia kedvelőinek sem kell aggódniuk: mind a helyszínek, mind a játszható oldalak tekintetében össze-összefutunk az első három film szereplőivel, helyszíneivel is. Utóbbiak tekintetében eddig Leia személyi hajóját, a Tantive IV-et, illetve a Halálcsillagot fedték fel a készítők, de további roppant izgalmas, ám egyelőre ismeretlen helyszínek bemutatkozása várható az E3-on (mi azért csak megreszkíroznánk egy Tatooine-t, egy Endort és egy Hoth-ot is...).



A Havok bevezetésének nem örülnek a katonák

Jedi leszel és űrhajós...

A második részben is négy választható frakció lesz (a lázadók kontra Birodalom, illetve a köztársasági klónseregek kontra a szeparatisták droiderői jellegű nézeteltérésekbe avatkozhatunk be), viszont a pandemices fiúk ezúttal sokkal jobban ügyelnek, hogy a karakterosztályok jelentősen különbözzenek egymástól, a különböző oldalakon ne az egyes katonák majdnem pontos másai legyenek. Mindegyik oldal kap egy új karakterosztályt – ezek részleteit egyelőre homály fedi. Az E3-on kívánják bemutatni a játék leghangulatosabb újítását is: a hírek szerint ugyanis a jedi osztály is játszható lesz a programban, ami a legütősebb gyilkológép szerepét fogja betölteni – fénykarddal és az Erővel fölfegyverezve nem sokan tudnak megállni előtte. A jediséget ki kell érdemelni, nem lehet egy hordányi Erő-használóval nekivágni a csatáknak: a csapat legjobbja válhat néhány perc erejéig, vagy haláláig virtuális Yoda-tanítvánnyá.

A legnagyobb újdonság viszont egyértelműen az űrharc lehetősége lesz. Ezúttal nem csak AT-ST-k, homokjárók, vagy földközelben repülő TIE Bomberek pilótafülkéjébe ugorhatunk be, de az űrállomásokon játszódó küldeteseken a hangárokban található X-Wingek, TIE Fighterek, és egyéb űralkalmatosságok botkormányát is magunkhoz ragadhatjuk. Az űrbeli látvány káprázatos: körberepülhetjük a teljes állomást, a háttérben, illetve alattunk pedig számtalan bolygó illetve csillag díszíti az eget. A valószínűleg igencsak arcade jellegű (még pilótafülke-nézet sem lesz), Rogue Squadron-szerű irányítás segítségével nem csak az ellenség gépeivel küzdhetünk meg a teljesen új terepen, de olyan helyeket is könnyedén elérhetünk, ahova egyébként csak hosszas és veszélyes caplatás után juthatnánk el. Arra is lehetőség van, hogy egy szállítóhajóval leszálljunk az ellenséges anyahajóban, és megpróbáljuk az belülről fölrobbantani, vagy éppen a védelmi ágyúkat elfoglalva a saját fegyvereiket a kisebb hajókban repkedő ellenfelek ellen fordítani. Várhatóan ez lesz a folytatás messze leghangulatosabb és legnépszerübb része!

Lesznek olyan, kisebb jelentőségű újítások, mint a sprintelés (minő véletlen, a Battlefield 2-ben is benne van ez a lehetőség...), vagy az, hogy már nem csak halálkor lehet kasztot váltani, hanem akár az akció közepén is, méghozzá a központi bázis egyik adatbankjánál. Gondolkodnak a közelharci támadások bevezetésén is, de a későbbi tesztelés dönti el, hogy ez megmarad-e a jedik sajátosságának, vagy mindenki csapkodhat puskatussal, fémököllel, miegymással...

A grafika – bár az előd motorjára épít – jelentősen fel lett turbózva. Nem csak a pályák lesznek nagyobbak és változatosabbak, de a fejlesztők ezúttal élesebb, részletesebb textúrákat ígérnek, nem is beszélve a tovább finomított karaktermodellekről és az Episode 3-ból feltűnő új katonákról, helyszínekről. Zenével kapcsolatban ezúttal is biztosra mennek, a dupla trilógia eredeti filmzenéi által teszik tökéletessé a hangulatot.

„A játékosaink jediket akartak és űrharcot. Fénykardokat és csillagrombolókat. Hát tessék, minden itt van, amire vágytak!”

- Shara Miller, producer

Az Erő még mindig velünk van

A Battlefront második része ugyan közel sem hoz annyi újítást, mint mondjuk a Battlefield 2, ennek ellenére a nagyszerű Csillagok háborúja hangulatával, a számtalan vezethető járművével és fantasztikusnak ígérkező űrharcaival méltó alternatívát jelent majd a háborús környezet helyett a Star Wars világát előnyben részesítő multihuligánoknak.

Star Wars: Battlefront 2

+ Ismét fantasztikus Star Wars hangulat, gigantikus csaták, ezúttal űrharccal füszerezve

– Sok újítás nincs benne, a grafika nem sokat fejlődött és lehetne több pálya is...

Összességében: Lényegében ez az, amilyennek a Battlefrontnak lennie kellett volna...

Készültségi állapot: 75%

Chris életének nagy álma teljesült, amikor kipróbálhatta a Battlefield 2-t

A háború küszöbén

BATTLEFIELD 2

írta • Chris

fejlesztő > digital illusions **kiadó** > electronic arts **web** > wwwbattlefield2.com

Április elején végre elérkezett az a nap, amire már fél éve észveszejtve-falkaparva vártunk: az EA magyarországi képviselete rövid MMS üzenetben megvillantotta előttünk a Battlefield 2 Preview Code felirattal ellátott korongját, amit pár órája kaptak kézhez. Öt perccel ezután már telepedett is fel gépünkre a várva-várt játék első, újságírók számára publikált változata, amelynek nyúzása után nyugodt szívvel állíthatjuk, hogy készülőben van egy játék, amely végre képes lehet megdönteni a Counter-Strike egyeduralmát!

Harci vágy

Várakozásunk nem véletlenül volt az egekben a Battlefield folytatását illetően: a nagy sikerű Battlefield 1942-höz készült Desert Combat mod alapos ízelítőt adott arról, milyen nagyszerű lenne a háborús játékélményt modern fegyverekkel átélni. A Trauma Studios ingyenes (több mint 1GB méretű!) modját ma már többen játsszák, mint az alapjátékot, de még rengeteget kellett várni a második rész bejelentésére. Két kiegészítő lemez és a nem túl közkedvelt Battlefield Vietnam után, a tavalyi E3-on érkeztek meg az első információmorzsák a modern harctéren játszódó Battlefield 2-ről...

A most kézhez kapott változatban csupán egyetlen pályát (Gulf of Oman) próbálhattunk ki, amelyen 32 játékos mérhette össze erejét. Mint bizonyára már sokan tudjátok, a játékban található pályák mérete a játékosok számától függően hol nagyobb, hol pedig kisebb lehet. Persze játék közben ez nem fog változni – mindössze arról van szó, hogy ugyanazon pályának vannak 16, 32 és 64 főre tervezett változatai, és a szerver indításakor választhatjuk ki, melyiket szeretnénk elindítani. Egy térkép 16 személyre szabott változatában például egyáltalán nincsenek légi járművek, és az elfoglalandó zászlókat is teljesen máshol találhatjuk meg, mint 64 főnél.

Habár csak alfa változatról van szó, a grafikus motoron már most látszik, hogy a programozók értik a dolgukat. A játék eszméletlenül látványos, kategóriáján belül még nem találkoztunk szebbel. A táj gyönyörű, a víz pedig döbbenetesen szépen csillog és fodrozódik. Külön kiemelnénk a füsthatásokat is, melyek egyrészt jól néznek ki, másrészt nagyszerűen takarják a szemünk elől a kilátást – ahogy annak lennie kell! Maximális grafikai opciók mellett olyan részletesség tapasztalható, mint például a fémes felületeken (pl. a helikopterek oldalán) tükröződő táj képe, a rotorok által keltett szélben a növényzet hajladozása, a csónakok által keltett élethű vízfodrozódás, illetve a páncélosokról lepattanó lövedékek látványos szikrázása. Mindemellett a játékos- és járműmodellek is tökéletesnek mondhatóak: minden pusztító eszköz pontosan olyan, mint valós megfelelője. A katonákon futás közben lengedeznek a táskák, és a fizikai motornak köszönhetően rongybaba módra reagálnak a mellettük becsapódó robbanásokra (a jelenlegi verzióban néha ez kicsit komikus is, egy-egy raké-

Na gyere szépen, kiütlek 300-zal. Utána jöhet a kisrutin

Egy ilyen túra után a sofőrnek hónapokig cseng a füle..

Ragasszunk rá egy kis C4-et, és egy fraggel beljebb vagyunk

ta hatására karakterünk száz méter magasra röppent fel). Egyszóval a Battlefield 2 csodaszép, aminek persze meglesz az ára is. A lehető legjobb konfigurációra lesz szükség a döccenőmentes futtatáshoz, de természetesen látványbeli kompromisszumokkal ezen is lehet gyorsítani (1GB memória, 2 GHz-es processzor és a jó videokártya elengedhetetlennek tűnik). Ugyanilyen dicsérő jelzőkkel illethetjük a hanghatásokat is, melyeket hallva pillanatok alatt a háború közepébe képzelhetjük magunk. A fantasztikus fegyverropogáson kívül nagyon jó a járművek zaja, és különösen jó lett a hangkommunikáció is: életszerű és jó pár óra játék után sem tudtuk még megunni.

„Olyan, mintha az Operation Flashpointot összemixelnénk a Battlefield Vietnammal... Fantasztikus koktél!"

Minden a régi?

Alapvetően a játékszabályok nem változtak. Célunk az ellenséges kontrollpontok megkaparintása, azaz a zászlók elfoglalása, ahol halálunk esetén majd újjáéledhetünk. Hasonlóképpen a Battlefield Vietnamhoz, minél több játékos foglal egyidejűleg egy zászlót, az annál gyorsabban változik át sajátunkra. A teljes verzióban három szemben álló félből (az USA, a MEC – Egyesült Arab Koalíció –, és a Kínai Népköztársaság), kettő küzdhet meg egymással egyszerre, de a korai változat miatt most csak az amerikai és a MEC egységeket tudtuk megszemlélni.

A játékmenetet érintő első különös változás az volt, hogy bármelyik oldalra is álltunk, mindig a piros színű játékos jelentette az ellenséget – nagy valószínűséggel jó néhány teamkill-pontot fognak egyesek összeszedni, mire megszokják ezt...

Azt is azonnal észrevettük, hogy szinte mindenért jár valamennyi pont, nem csupán az ellenséges játékos lelövéséért és a zászlófoglalásért. Pontot kapunk, ha gyógyítunk, javítunk, vagy olyan járműben ülünk, amelynek másik utasa lelő valakit. Külön kiemelendő, hogy pont jár azért is, ha valakit csak megsebesítünk, de nem mi visszük be neki a halálos lövést. Mindez eleve garancia arra, hogy ne csak a helikopterrel vagánykodók álljanak mindig a végső értékelőtábla élén – volt rá példa, hogy a főleg gyógyítással foglalkozó Grath vagy 50 pontot szedett össze a háttérben maradva.

A Battlefield Vietnamban és az eredeti 1942-ben sokan nem voltak megelégedve a társainkkal történő kommunikációval. Főleg a Vietnam esetében volt okunk panaszra, ugyanis ott attól függően adhattunk le rádióutasításokat, hogy gyors egymásutánban hányszor nyomtuk le a funkcióbillentyűket. Ez a felettébb hasznavehetetlen rendszer immár a múlté, ugyanis a Battlefield 2-ben a Q gomb lenyomva tartásával a képernyő közepén felbukkan a kommunikációs menü, amelyen az egeret mozgatva választhatjuk ki a megfelelő tételt. A kör közepén található a legtöbbet használt „Spotted!" parancs, amelyen ha jobb egér gombbal kattintunk, értesíthetjük csapattársainkat a közeledő veszélyről – legyen az akár tank, gyalogos vagy harci helikopter. Ezt a rendszert kezdők is hamar képesek lesznek elsajátítani, ráadásul az egész igen jól működött már a korai verzióban is.

Szakaszjáték

Fontos újítás szakaszok megjelenése a játékban. Szakaszt bárki létrehozhat pár billentyű megnyomásával, ahova aztán beinvitálhatja a még szabadon lévő játékosokat. Miután begépeltük a szakasz nevét, szakaszparancsokok leszünk, és a felelősségünk rögtön megnő. Csak szakaszparancsnokok kérhetnek bármit a parancsnoktól (az ő feladatát később részletesen

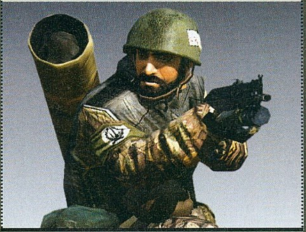
>> FOLYTATÁS AZ 052. OLDALON!

TANKELHÁRÍTÓ

A tankelhárítók szerepe mit sem változott a jó öreg 1942-es idők óta. Minden páncélos rémálma a meglapuló, rakétavetővel felfegyverzett katona, aki könnyűszerrel képes még a helikoptereket is levadászni az égboltról.

FEGYVERZET
(US): 1. Kés 2. 92FS maroklőfegyver 3. MP5 gépkarabély 4. MK-40 SRAW lézerirányítású rakétavető
(MEC): 1. Kés 2. MR-444 maroklőfegyver 3. PP-19 gépkarabély 4. Eryx lézerirányítású rakétavető
(Kína): 1. Kés 2. QSZ-92 maroklőfegyver 3. Type-85 gépkarabély 4. Eryx lézerirányítású rakétavető

Előléptetés által megszerezhető új fegyver:
DAO-12 Shotgun

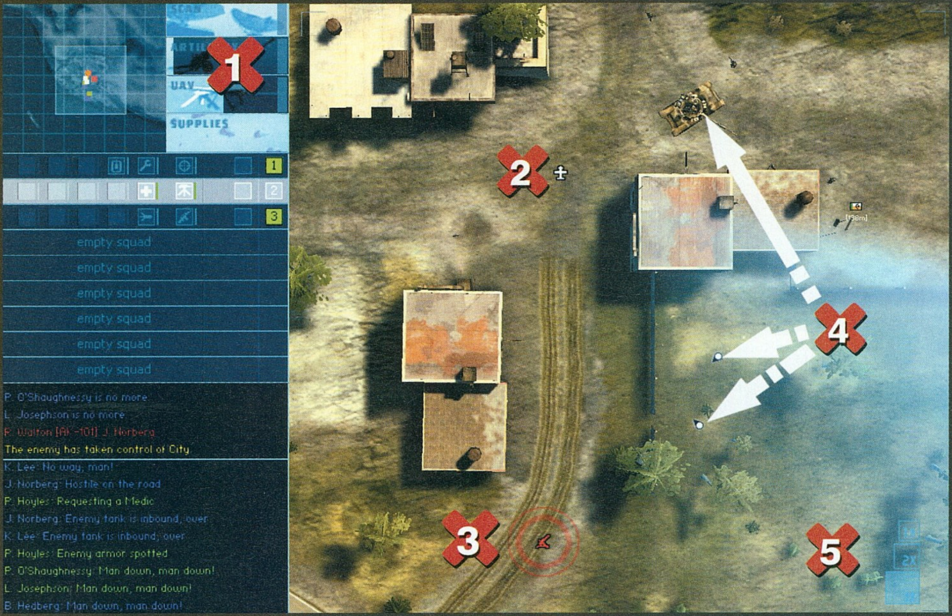


GYALOGOS

Ők a tipikus, közelharcra tervezett egységek. Különleges, specifikus szerepük nincs a játékban, csupán azt teszik, amit a legtöbben: gyilkolják a másik fél embereit. Fegyverzetük nem alkalmas páncélosok ellen, és nem valami jó futók. Egyetlen előnyük a fegyverükre erősített gránátvető és a füstgránátok, amelyekkel alaposan összezavarhatják ellenfeleiket.

FEGYVERZET
(US): 1. Kés 2. 92FS maroklőfegyver 3. M16A2 gépkarabély 4. M203 gránátvető 5. füstgránát
(MEC): 1. Kés 2. MR-444 maroklőfegyver 3. AK-101 gépkarabély 4. GP-30 gránátvető 5. füstgránát
(Kína): 1. Kés 2. QSZ-92 maroklőfegyver 3. AK-47 gépkarabély 4. GP-25 gránátvető 5. füstgránát

Előléptetés által megszerezhető új fegyver:
H&K G3 gépkarabély



Érdemes óvatosan használni a tüzérségi támadást, a társak nem örülnek, ha bekerülnek a szórásba

1. Parancsaink listája. A folyamatosan mozgó csík mutatja, mikor lesz elérhető a kívánt szolgáltatás. A széléken levő sötétebb függőleges vonal jelzi, milyen állapotban vannak az ezeket biztosító épületek.
2. UAV felderítés folyamatban a jelölt területen. Nagyjából fél percig mindenki számára láthatóvá válnak a környéken tartózkodó ellenséges egységek.
3. A jelölt területre hamarosan tüzérségi csapás érkezik. Ha a környéken tartózkodunk, és meglátjuk ezt a jelet, ideje elpucolni onnét!
4. Az UAV szürke pontként jelzi számunkra az ellenséges katonákat, haladási irányuk is jól kivehető a radarképen.
5. A háromszoros nagyítási képből közeli képet kaphatunk a lent zajló csatából. Még azt is észrevehetjük, ha valaki megpróbál egy épületben meglapulni! Ilyenkor hangkommunikációval vagy a „Spotted!" parancs kiadásával értesíthetjük csapattársainkat a veszélyről.

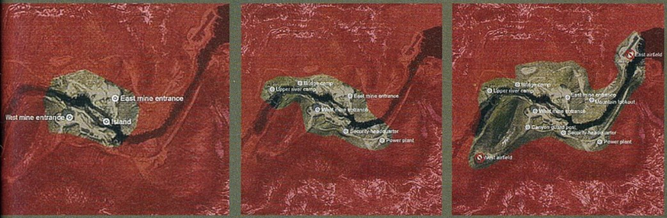
Parancsnoki mód

Kétségtelen, hogy a játék legnagyobb újítása a parancsnoki mód. A harcok során bárki jelentkezhet erre a posztra, és ha a többiek ránk szavaznak, elvállalhatjuk a legfelső irányítás összetett feladatát. A módszer a következőképpen működik: miután jelentkeztünk parancsnoknak, rövid elbírálás után értesítenek minket, hogy szabad a pálya. Ezután gyalogosunkkal a harc hevétől igyekeznünk kell elmenekülni, mert 32 játékos esetén már igen bonyolult feladat vár ránk. A Caps Lockot lenyomva bekúszik elénk a harcmező (fent is látható) térképe, ahol alapból láthatjuk saját századunk katonáit, akik igyekeznek a mi oldalunkra billenteni a mérleget a harcban. Négy különleges parancs kiadására van módunk – az olyan triviális utasítások mellett, mint a támadás vagy a védekezés. Ezek rövid leírását találod a következő oldalon.

Ilyen, amikor a tüzérségi támadás a lehető legpontosabb

Megérkeztünk fiúk, ideje leszállni, és kezdődhet a piknik. A pokróc a kocsira van kötözve, az elemózsia az anyósülésen

Mint látható, Chris nem egy defenzív harcos



E három térképen látható, hogy a maximális létszám emelésével miként lesznek egyre nagyobb ugyanaz a pálya

Most tényleg kiirtunk minden gaz imperialistát!

AWACS FELDERÍTÉS

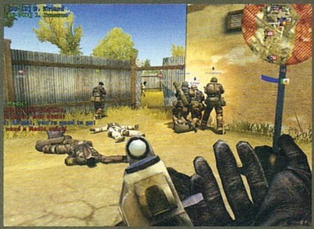
A felső sarokban található ikon megnyomásával kérhetünk teljes felderítést, amelyet egy AWACS kémrepülőgép közvetít számunkra. Habár ez a parancs csak egyetlen radar-pásztázást jelent, azonnal képet kaphatunk az ellenséges egységek hollétéről: megtudhatjuk, honnan várhatunk támadást, vagy épp hol lapul az ellenfél. Amenynyiben észrevettünk valamilyen ellenséges járművet vagy gyalogost, pár másodpercig még ott maradnak a képen, s azokra jobb egérgombbot nyomva értesíthetjük csapattársainkat is. Ezután azok még pár másodpercig láthatók maradnak mindenki számára.

UAV ROBOTREPÜLŐGÉP

A második lehetőségünk az UAV felderítőgép küldése lesz, ami a térképre lehelyezve párszáz méteres sugarú körben működik. Nagyjából fél percig biztosítanak folyamatos radarképet nekünk és a lent harcolók számára, de miután kifogytak az üzemanyagból, szinte azonnal viszszaküldhetjük őket a terepre. Ezek a Predator gépek nincsenek felfegyverezve Hellfire rakétákkal, de ettől függetlenül kiemelkedően fontos szerep jut nekik, mivel – mint tudjuk – az információ hatalom.

TÜZÉRSÉGI TÁMADÁS

A harmadik ikon a sorban a tüzérségi csapásmérés. Hasonlóképp a felderítőgépekhez, ezt is területre irányíthatjuk, de nagyon kell vele vigyázni, nehogy a saját sorainkat ritkítsuk meg vele. Zászlóvédelemre kifejezetten hasznos: egy gyors Scan parancs után azonnal láthatjuk, ha valaki átjutott a védelmi vonalainkon, és megpróbálja megkaparintani az ellenőrzőpontunkat. Ilyenkor még elég idő szokott maradni arra,



Két halott árán sikeresen megvédtünk egy fontos házsarkot

hogy a tüzérség kiiktassa a magányos támadót (több foglaló esetén erre nem igazán lesz idő, mivel gyorsabban veszik át az irányítást). A tüzérségi támadást túlélni szinte lehetetlen (hacsak nem ülünk tankban), ugyanis kb. 50-100 méteres sugarú körben nagyjából öt-tíz hatalmas detonációra kell számítani (attól függően, hogy egy, vagy két lövegünk van-e épségben).

UTÁNPÓTLÁS LEDOBÁSA

Az utolsó ikonnal utánpótláscsomagot dobhatunk le a kijelölt területre. Ennek a csomagnak a közelében gyógyulnak gyalogosaink, megjavulnak járműveink, és feltöltődnek szűkös lőszerkészleteink. Ledobás előtt mindenképp győződjünk meg arról, hogy nincs-e ellenfél a közelben, ugyanis ez őket is ugyanúgy segítheti, mint minket! Ha a csomagot véletlenül egy járműre potytyantjuk, leérkezéskor azonnal megsemmisül.

Ennek a négy feladatnak az ellátása már önmagában is elég zűrös dolog, hiszen akár két-három tucat ember is folyamatosan igényekkel fogja bombázni szakaszparancsnokaikat, akik pedig nem átallnak minket zargatni ügyes-bajos dolgaikkal. A szakaszok számától függetlenül mindig kevés lesz az időnk arra, hogy mindenki kívánságát teljesítsük, 64 emberrel számolva valószínűleg mindez még kaotikusabbá fog majd válni – viszont egy jó parancsnok döntő lehet egy kiegyelnlített küzdelemben!

Fontos még tudni, hogy ahhoz, hogy a fent említett parancsokat bármikor kiadhassuk, három épületünk épségének megőrzését is szem előtt kell tartanunk. A főbázisunk közelében található radarállomás biztosítja a folyamatos felderítőképet. Amennyiben megsérül, vagy megsemmisül, a felderítést sokkal ritkábban, rosszabb esetben jó ideig egyáltalán nem tudjuk kérni. Ugyanez vonatkozik a tüzérségi ágyúinkra és az UAV gépeket biztosító épületre is, ezért ezeknek az objektumoknak az épsége nagyon fontos (szerencsére ezeket a mi meccseiken nem támadták – viszont sokan programhibának nézték, amikor mi tettük tönkre az ellenfél berendezéseit...). Egy-egy bázisunkra bejutó helikopter hatalmas károkat képes okozni bennük, ezért a légtér biztosítását valakinek mindig el kell látnia.

UTÁSZ

Az utászok szerepe kiemelkedően fontos a harcmezőn, bár a konkrét harcban nem jeleskednek. Képesek aknákat elhelyezni a pályán, melyekkel alaposan megritkíthatják az ellenség járműállományát. Még ennél is fontosabb, hogy csak ők tudják megjavítani a sérült páncélosokat és egyéb járműveket.

FEGYVERZET
(US): 1. Kés 2. 92FS maroklőfegyver 3. M-1187 vadászpuska 4. kézigránát 5. Akna 6. csavarkulcs
(MEC): 1. Kés 2. MR-444 maroklőfegyver 3. S-12K ismétlő vadászpuska 4. kézigránát 5. Akna 6. csavarkulcs
(Kína): 1. Kés 2. QSZ-92 maroklőfegyver 3. NOR-982 vadászpuska 4. kézigránát 5. Akna 6. csavarkulcs

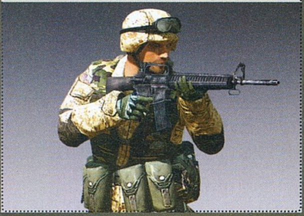
Előléptetés által megszerezhető új fegyver: MK3A1 „Jackhammer”

SZANITÉC

A harctér gyakran roppant kaotikus és átláthatatlan valami, ahol rengeteg sérült katona szorul a szanitéc segítségére. Ha őt választjuk, kezünkben lévő elsősegély-csomagunk automatikusan gyógyítja a közelben álló bajtársainkat, defibrillátorunk segítségével pedig az elesetteket is újjáélesztetjük.

FEGYVERZET
(US): 1. Kés 2. 92FS maroklőfegyver 3. M16A2 gépkarabély 4. kézigránát 5. orvosi csomag 6. defibrillátor
(MEC): 1. Kés 2. MR-444 maroklőfegyver 3. AK-101 gépkarabély 4. kézigránát 5. orvosi csomag 6. defibrillátor
(Kína): 1. Kés 2. QSZ-92 maroklőfegyver 3. AK-47 gépkarabély 4. kézigránát 5. orvosi csomag 6. defibrillátor

Előléptetés által megszerezhető új fegyver: Enfield L-85 gépkarabély



» FOLYTATÁS A 049. OLDALRÓL!

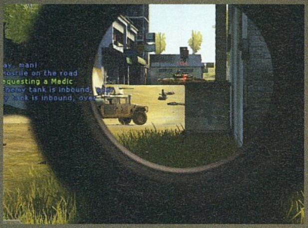
ismertetjük), ráadásul mozgó spawn-pontként is funkcionálnak (ha a járműben ülnek, automatikusan mellettük lévő ülésben születünk újjá, ha azt választjuk).

A szakaszvezetők – hasonlóképpen, mint a parancsnokok – a Caps Lock billentyű lenyomásával előbukkanó térképen kijelölhetnek pontokat támadásra vagy védekezésre, illetve utasíthatják szakaszuk tagjait. Hasonlóképpen a T gomb lenyomva tartásával folyamatosan panaszkodhatnak a parancsnoknak, kérhetnek utánpótlást, tüzérségi támadást, vagy akár felderítést is arra a területre, amire épp céloznak. Mivel így nem kell állandóan a menükben bányászni, az igényeinket igen gyorsan leadhatjuk felettesünknek; nagyon jól működő rendszert ismerhettünk meg. A hármas rendszerű rangbeosztásban a legfelső szintet a parancsnok képviseli. Ő a radarképernyőn átlátja az egész pályát, légi támogatást nyújthat mindenkinek, és egyáltalán: ő irányítja a hadműveleteket. Volt, hogy csodálatosan működő hadseregben szolgáltunk: a svéd fejlesztőcég vezérigazgatója volt a parancsnok, ő adta ki az ukázokat a négy szakaszparancsnoknak, akik tökéletesen szervezett, szinte sebészi hadműveleteket hajthattak végre. Ez persze az optimális állapot, egy véletlenszerűen összeverbuválódott csapatnál már korántsem biztos, hogy így működhet a dolog – viszont egy jól szervezett, legalább tízfős klán elképesztően hatékony lehet!

A ranglétrán mászva

A BF2 különlegessége rögtön a bejelentkező képernyőn megmutatkozik, ugyanis létre kell hoznunk egy Gamespy fiókot, amelyen saját statisztikáinkat rögzítik majd. Minden egyes kilőtt lövedéket feljegyeznek, bármikor megnézhetjük, hány órát töltöttünk el helikopterben ülve, mennyire vagyunk jó szanitécek, és milyen pontosan tudunk tankkal lőni. A csatákban nyújtott teljesítményünktől függően tapasztalati pontot is kapunk, amely alapján egyre feljebb kapaszkodhatunk a ranglétrán. Ezek a rangok nem csupán látványos plecsnik a nevünk mellett, hanem minden egyes stráf megszerzésével egy új fegyverhez is hozzájuthatunk, ami – bár nem feltétlenül jobb, mint amivel alapból rendelkezünk – igazi státuszszimbólum lehet harcoló katonák között.

A rangokon kívül kitüntetéseket is szerezhetünk kimagasló teljesítményeinkért. Minél több időt töltünk el egy adott feladat ellátásával, annál több és szebb plecsnit akaszthatunk zubbonyunkra, melyek közt akad érdemérem a jó parancsnokoknak és az ügyes utászoknak egyaránt. Ezeknek a szerepe egyelőre még tisztázatlan, de minden bizonnyal meglesz a jutalma annak, ha valamiből kimagaslóan jók vagyunk.



Lényegesen több biztonságérzetet jelent, ha egy félméteres páncélzatú tankból nézelődünk...

Gyalogság

A győzelem kivívásához rengetegféle járművet vehetünk igénybe, de a legtöbben bokorugróként fogjuk tudásunkat villogtatni. Induláskor hét kaszt közül választhatjuk ki a legszimpatikusabbat, melyek eltérő fegyverzetükkel és felszerelésükkel mind-mind más játékstílust igényelnek. A legszokatlanabb dolog a bakaléttel kapcsolatban, hogy ezúttal nem csak futhatunk, de sprintelhetünk is! Minden játékosnak a képernyő bal alsó oldalán látható az energiacsíkja, ami sprint

Újra itt van, újra itt van a nagycsapat! Csapjad össze, csapjad össze az AK-dat!

közben vészesen fogy. Legjobb esetben úgy 20-30 másodpercig vagyunk képesek loholni, de ilyenkor semmilyen fegyverrel sem lőhetünk. Eleinte elég nehéz megszokni, hogy a Shiftet nyomkodjuk, de idővel ebbe is bele lehet tanulni. Ahhoz is hozzá kell szokni, hogy nincsenek a pályákon fix helyeken egészségügyi ládák, vagy lőszeres dobozok, így a támogató osztályok szerepe sokkal jobban kihangsúlyozódik, mint

KOMMANDÓS

Az egyik legsokoldalúbb szereplő! Bármikor képes felvenni a harcot gyalogsággal, profi játékosok még a harckocsikat is észrevétlenül elintézhetik velük. C4-es robbanóanyagjuk simán megtapad bármilyen járművön, amit aztán távirányítóval a levegőbe repíthetnek.

FEGYVERZET
(US): 1. Kés 2. 92FS hangtompítós maroklőfegyver 3. M4 gépkarabély 4. kézigránát 5. C4-es plasztik robbanószer
(MEC): 1. Kés 2. MR-444 hangtompítós maroklőfegyver 3. AK-74U gépkarabély 4. kézigránát 5. C4-es plasztik robbanószer
(Kína): 1. Kés 2. QSZ-92 hangtompítós maroklőfegyver 3. QBZ-97 gépkarabély 4. kézigránát 5. C4-es plasztik robbanószer

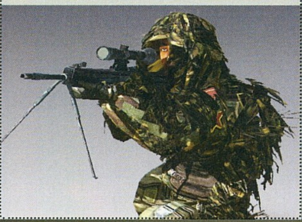
Előléptetés által megszerezhető új fegyver: H&K G36C gépkarabély

MESTERLÖVÉSZ

Álcagúnyájukat magukra öltik, és a háttérből igyekeznek egy-egy halálos találattal biztosítani a terepet. Nem túlságosan kedvelt kaszt, és nagyon ritka az igazán jó mesterlövész. Az életben maradáshoz gyakran kell helyet változtatniuk, mielőtt kiszúrják őket – csendes, és néha bizony unalmas munka az övék.

FEGYVERZET
(US): 1. Kés 2. 92FS hangtompítós maroklőfegyver 3. M24 mesterlövész puska 4. Claymore gyalogsági akna
(MEC): 1. Kés 2. MR-444 hangtompítós maroklőfegyver 3. SVD Dragunov mesterlövész puska 4. Claymore gyalogsági akna
(Kína): 1. Kés 2. QSZ-92 hangtompítós maroklőfegyver 3. Type-88 mesterlövész puska 4. Claymore gyalogsági akna

Előléptetés által megszerezhető új fegyver: M95 mesterlövészpuska



eddig bármikor. Fontos még tudni, hogy a támogató osztályok szereplői (szanitéc, utász, támogató), ha beülnek valamilyen járműbe, akkor a környékén levő társak részesülnek az általuk nyújtott szolgáltatásokból (teljesen automatikusan)! Kis ikonnal jelzi a program, hogy milyen utánpótlást biztosít az adott jármű, amely így gyógyíthatja, javíthatja, vagy lőszerrel töltheti fel a benne ülőket – így néha már csak ezért is érdemes beülni.

„Képtelenség betelni vele! Idén minden bizonnyal pályázni fog az Év Játéka címre."

Légierő

A Battlefield 2-ben a légierő szerepe mit sem csökkent a Vietnam óta. A sokak által kedvelt helikopterek és repülőgépek levegőben tartása

Társunk sejti, hogy nem érdemes a nyílt terepen bóklászni

nem egyszerű feladat, a pilótanövendékeknek először alaposan ki kell képezniük magukat repülésben, majd hatékony gyilkolásban is. Bár a repülési modell inkább a Vietnam modelljére hajaz, mint a Desert Combatéra, nem túl nehéz belejönni, mégis érdemes profikra bízni a vasmadarak röptetését. Fontos megjegyezni, hogy kifejezetten vétek többüléses gépeket egyedül elvinni, ugyanis a kétszemélyes helikopter jóval hatékonyabb gyilkológép, mintha azt valaki a sajátjának nézi. A kipróbált változatban az AH-1 Cobra első ülésén lévő pilóta irányítatlan rakétákkal, a lövész pedig gépágyúval és TV kamerás nézetből irányítható, nagy erejű rakétákkal szórhatta az áldást.

A vadászgépek szerepe leginkább a helikopterek és más vadászgépek megsemmisítésében merül ki. Mivel sugárhajtású gépekről van szó, rettentő gyorsak, így ezek vezetéséhez is szakavatott kezek szükségesek. Minden vadászrepülő fel van szerelve utánégetővel, tehát hasonlóan a gyalogosokhoz, velük is tudunk rövid ideig turbózni. Hőkövető rakéták ellen minden repülő egység fel van szerelve csalikkal, amit az X gombbal szórhatunk ki a levegőbe. A forró magnézium könnyedén elterelheti a ránk lőtt halálhozókat, csak időben (értsd: mielőtt a rakéta becsapódik) kell kiengedni.

Kerekek és lánctalpak

Alapvető változás nem történt a szárazföldi járművek tekintetében, legalábbis ami a lényeget illeti. Háromféle páncélzatú járművel találkoztunk: gyorsan mozgó homokjáróval, személyszállításra tökéletes, közepes fegyverzettel ellátott APC-kel (pl. BTR-90), és tankokkal (M1 Abrams és T-90). Csupán két újdonságot fedeztünk fel ezen a téren, de ezek is nagyon hasznosnak bizonyultak. Az egyik, hogy mostantól a tankok külső géppuskaállásaikban a guggolás gombbal lehúzódhatunk, a másik pedig, hogy az APC-k és a tankok füstgránátokat szórhatnak ki magukból.

Bevetés júniusban!

Sajnos egyszer-kétszer már kénytelen voltunk újabb időpontot beikszelni naptárunkon a Battlefield 2 megjelenését illetően, most azonban titkos informátoraink azt a fülest adták, hogy júniusban biztosan megkezdődhet a harc mindenki számára. A kézhez kapott változatot látva biztosak vagyunk abban, hogy ez a játék abszolút sikert fog élvezni világszerte, és mind a Desert Combat-hívek, mind az összes Vietnam-rajongó azonnal rá fog vetődni. Hiába volt csupán az egy pálya, mi fergetegesen jót szórakoztunk a programmal, és csak annyit tehetünk, hogy nagy kínkeservesen kivárjuk azt a pár napot, amíg végre megjelenik a végleges verzió... Addig meg játszunk az egypályás verziónkkal!

pcg bétateszt

\+ Fergeteges minőségű grafika és hangok. Kijavították az előző részek hibáit. Parancsnoki mód és rögzített ranglista!

– A gépigény kicsit magasnak tűnik.

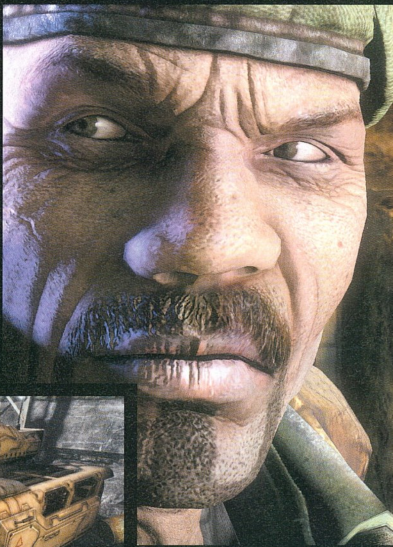
A Stormregion átugrotta a Panzersszel igen magasra helyezett lécet!

Várható értékelés:
93-98%

Unreal Tournament 2007

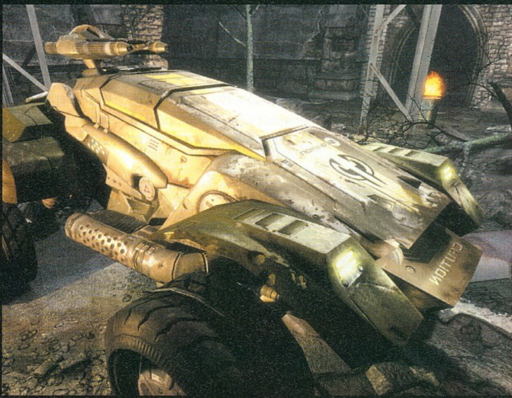
Tudtuk, hogy az Unreal Engine 3.0 nagyon durva programozói csoda lesz, de ezektől a képektől még így is lepadlóztunk...

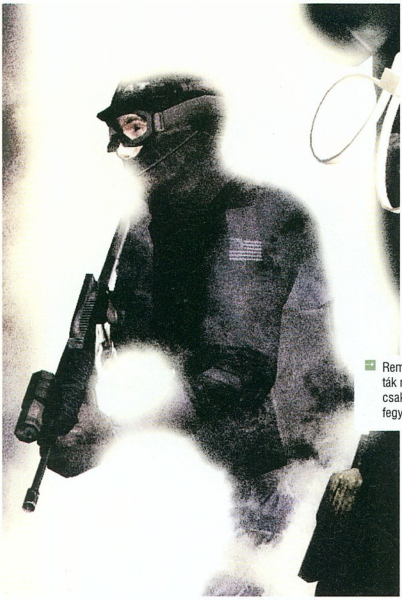
A karaktermodellek egészen elképesztően néznek ki az új motornak köszönhetően!



A Midway nem várta meg a következő Unreal Tournament bejelentésével az E3-at, amolyan kedvcsinálóként elhintettek pár részletet a valamikor jövőre megjelenő, 2007-os számot viselő következő részről. Ezen infók mellé kaptunk néhány képet is a játékból, amelyek csoportos állkapocs-leesést okoztak szerkesztőségünkben.

Az egészen eddig csak Envy kódnéven emlegetett UT 2007 természetesen az új, DirectX 9-re optimalizált, fantasztikus fizikával felszerelt Unreal Engine 3.0-ra épül. A képek úgyis többet mondanak minden szónál, effekt-felsorolásnál, így valószínűleg elég annyit elmesélni, hogy minden ma ismert grafikai trükköt itt is megkapunk, és mindezek mellé olyan részletesen megrajzolt textúrákat, amelyek még a Half-Life 2-ben látottakat is magasan felülmúlják. Ezt pedig a Havok 3.0-ás fizikai motor egészíti ki, amelynek köszönhetően – reméljük – a járművek kezelhetősége sokat javul. Az Unreal Tournament 2007 jelentős újításokat vezet be a sorozatban. Olyan régi játékmódok tűnnek el, mint a területfoglalós Domination, az általunk már az első rész óta imádott Assault, vagy éppen az újító Domination. Természetesen DM és CTF (instagib változattal is) lesz, no meg a tavalyi részben bemutatkozó Onslaught is visszaszatér. Az eddigi járművek mellé itt csatlakozik kilenc új, az élőholtszerű Necrisek által készített (így meglehetősen kegyetlen) gépezet is. A legfőbb figyelmet azonban a Conquest játékmódra fordítják az Epic fejlesztői, ez lesz az UT 2007 gerince. Ez egy gyakran hosszú órákig tartó, több térképen keresztül húzódó háború, ahol a két fél küzd a nyersanyagokért, az áramforrásokért, és persze az ellenség bázisának elpusztításáért. Ezen küzdelmek során az elfoglalt területek kinézete felveszi a mi fajunkra (összesen nyolc nép lesz) jellemző kinézetet – például az élőhalott Necriseknél ez temetői hangulatot jelent, a gólemszerű Iron Guardoknál pedig mechanikussá alakul minden. 11 fegyver lesz kipróbálható, a botokat egy mikrofonon keresztül akár szóban is utasíthatjuk – egyszóval az Epic mindent megtett, hogy a megjelenésig hátralevő évben epekedjünk az Unreal Tournament 2007 után...





Reméljük, a terroristák nem tudják, hogy csak nem halálos fegyverünk van...

Mindenki a földre, kezeket tarkóra!

SWAT4

írta · Tika

fejlesztő > irrational games **kiadó** > vivendi **web** > www.swat4.com

A bostoni és ausztráliai stúdióval is rendelkező Irrational Games a Looking Glass-ból kilépett fejlesztőkből állt össze anno. Nevük a '99-es System Shock 2 óta egyet jelent a minőséggel. Azóta letettek egyet s mást a cyberpunk stíluson kívül is az asztalra (Tribes: Vengeance, Freedom Force, vagy éppen a SWAT4), de a rajongók nagy örömére nemsokára visszatérnek a gyökerekhez, és Bioshock címen a System Shock nem hivatalos folytatását hegesztik.

Gyanítom, a Special Weapons and Tactics, mint speciális osztag, sokak fantáziáját megmozgatta, és nem mindig pozitív irányban. Persze attól, hogy zárlövő sörétessel nyitjuk a koleszajtót, flashbanget küldünk utána, és a sarki közértbe is csak akkor hatolunk be, ha már elüvöltöttük magunkat, hogy "Drop your weapon, put your hands up!", még ugyanazok a jóarcú, intelligens, cseppet sem beképzelt fickók vagyunk, mint voltunk. Sőt a túlélők is hálás szívvel gondolhatnak az Irrational Gamesre, hisz befordulhatott volna egy gatlingos, Doom 3-mal túlórázó egyed is az ajtón...

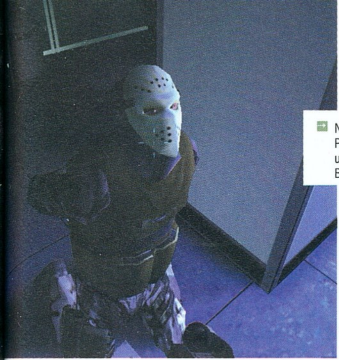
Az előbbi eszmefuttatás végén, (én ilyen bonyolult csóka vagyok, kéremszépen) arra próbáltam kilyukadni, hogy a játékvilágban a virtuális összecsapások receptje gyakorlatilag mindig azzal végződik, hogy nem maradhat túlélő. Felemelt kezű, letartóztatható ellenfelekkel csak a SWAT3-ban találkozhattunk – és ugye mennyivel színesebb a játékélmény, ha az akció végén nem (csak) a hullazsákgyártó kisiparosok gazdagodnak... A SWAT4 címében a négyes egyébként ne tévesszen meg senkit, hisz ebben a formában (mármint FPS nézetben megélhető taktikai szimulátorként), csak a harmadik rész óta létezik. Az első rész még az örökbecsű Police Quest sorozat mellékága volt 1995-ben, majd a második már jelentősen közelíteni kezdett a mai állapothoz: ott izometrikus nézetű real-time stratégia keretében kellett a Los Angeles-i rendőrség speciális osztagának vitézkednie. A harmadik rész cirka 5-6 évvel ezelőtt robbant be a köztudatba: sikerét annak köszönhette, hogy élethűen, ugyanakkor egyszerűen hidalta át azt a problémát, amelyen a legtöbb taktikai FPS megbukik, nevezetesen az irányítást. Noha a Rainbow Sixet ilyen téren mindig is jelentős konkurenciaként tartották számon, a valóságban a két alkotás jól megfér egymás mellett, hisz Tom Clancyék kommandósai inkább terveznek, a SWAT pedig improvizál. A negyedik rész – amely eredetileg az Urban Justice lett volna, csak vélhetően elbukott a korai minőségellenőrző teszteken, s így a kiadó törölte – aggályokkal körülvéve indult újra, mivel az Irrationaltől teljesen új kezelőfelületről szóló hírfoszlányok kezdtek el szállingózni. Jelentem: megnyugodhatunk. A megszokott osztagmozgatás él és virul, legfeljebb kicsit pofásabb, mint eddig!

Van egy fogadásom, hogy a graffiti vége nem "Cry"...

„A SWAT 4 legnagyobb erénye a Rainbow Sixnél sokkal könnyedebb, mégis realisztikus szórakoztató játékmenet."

Rendet a káoszba

Ahogy a valóságban az angyalok városában, úgy az elit osztag a SWAT4-ben is kihívásokra válaszol, nincs történet, csak egyik szituációtól a másikig vándorlás. Paul Hellquist designer mondta el egy interjúban, hogy az akciók felvázolásánál, olyan filmek inspirálták őket, mint A bárányok hallgatnak, a Hetedik vagy a Harcosok klubja. A filmes motívumok mellett a nightclub-kórház-hotel-bank kvartett is visszaköszön a terroristák és bűnözők kedvenc helyszíneként. Ám a 14 küldetést felölelő sorozat legszebb, ugyan-



Nohát, egy kis Ponyvaregény-utalás: "Hozd a Bénát!"

akkor legnehezebb elemeit a szervezett bűnözés, vagy valamely illegális félkatonai szervezet agyament kezdeményezései adják. Az alapfelállás minden esetben ugyanaz: a túszokat szabadítsd ki, a gyanúsítottakat juttasd hullazsákba vagy bilincsbe, és teremts rendet a káoszban. Ehhez a megszokott kétszer kétfős csapat támogatását élvezed, amelyek állandó – névvel, arccal, személyiséggel, előélettel rendelkező – karakterekből tevődnek össze. Az akciót ismertető tárgyilagos női hang még mindig megborzongtat, a térképvázlatok, a feladat ismertetése, valamit a célszemélyekről begyűjtött adatok pedig az előző részből megismert sémával csengenek egybe. Általában a behatolási pontokhoz két alternatíva kínálkozik, amelyek más-más élményt tartogatnak, így érdemes újrajátszáskor nekilendülni a kihagyott lehetőségeknek.

Ha elindulunk karrierünk rögös útján, az első észrevételezésünk az lehet, hogy a játék immár véglegesen elmozdult a nem halálos összecsapások irányába. Teszem hozzá: jogosan! Még ha az igazságérzetem hangosan követelte is, hogy teljesen véletlenül eresszek vagy kéttárnyi muníciót a tinilányokat mészároló perverz ürge hátába… Utólag már tudom, hogy ez rossz, nagyon rossz döntés volt, no nem a muníciópocsékolás miatt, hanem mert az indokolatlan fegyverhasználat mínusz 10 ponttal jár az értékelésnél. A sikeres küldetéshez szükséges elérendő pontszámok a nehézségi foktól függően emelkednek, a felszólítás nélkül lelőtt gyanúsítottért levonás jár, egy véletlenül leszedett túsz alapból újrakezdést eredményez, a sérült csapattársak szintén mínuszt adnak – ám bónuszokat jelentenek a letartóztatások, az összeszedett bizonyítékok, valamint a korrekten lejelentett szituációk, és persze a csihipuhiból sértetlenül kihozott csapat. Vajon mi következik ebből? Hát az, hogy elit fokozaton véletlenül se adj senki kezébe halálos fegyvert…

Ölni, vagy nem ölni

Sokaknak hiányozni fog, de a ruházkodással az egyjátékos missziókban nem lesz többé dolgunk, lévén golyóálló mellényből csak az van, amit az embereiden látsz (multiban már válogathatsz a golyófogók között, sőt gázálarcot is lehet vételezni). A fegyverek között szintén új szelek fújdogálnak, míg igazságosztó vonalon az MP5 hangtompítós és natúr, az M4A1, a GB36s, a 45-ös SMG, valamint kétféle shotgun fészkelte be magát az arzenálba, megérkeztek a taktikázósabb, nem halálos eszközök is. A Pepperball Gun jó móka, különösen, ha minden emberednél ez van, és a break akrobatikusabb motívumaira tanítjátok a kipécézett rosszfiút. Benelliék zöld színre festett Nova shotgunja, mint „less lethal" fegyver várakozik a felhasználóra, bár ugye a „kevéssé halálos" megnevezés akármilyen jól is hangzik, azt sejteti, hogy van SWAT-ék raktárában „éppen csak halálos", sőt „baromira halálos" flinta is. Mindenesetre az iménti mordály olyan nylon-tasakokat ereget, amelyek madársöréttel vannak feltöltve. SWAT tisztek beszámolói szerint ezzel a fegyverrel az elsődleges célpont mindig a láb; egyrészt a kiterjedt izomkötegeken könnyű biztonságos találatot elérni, másrészt egyetlen lövés garantálja a mozgásképtelenséget. A pisztolyok között Taser Stun Gun néven garázdálkodik az a „picit sem halálos" besorolású sokkoló, amely két, a fegyverhez rugalmas kábellel kapcsolódó fémtüskét lő a páciensbe, majd egy erőteljes elektromos töltettel rögtön le is bénítja. Ha jó mészáros módjára mégis a korrekt fejlövésekre utaznánk, Glock17-et csomagoljuk, ha pedig átütőerőre lenne szükség, a Colt M1911 lehet a társunk.

A túléléshez szükséged lesz még néhány kellékre, amelyet szintén a felszerelés rész ad a kezedbe. A legfontosabb az Optiwand néven debütáló digitális periszkóp, segítségével ajtók alá nézhetsz be, sarkok mögül kukucskálhatsz, tehát pontos képed ad a várható helyzetről. Az erőteljes kopogtatáshoz C2-es plasztik és zárlő-

Vajon jót tesz a SWAT-kommandósok lelki egyensúlyának, hogy folyton mindenki térdreborul előttük?

vő sörétes, a zárt helyeken a hangulat oldásához pedig CS (könnygáz) és Sting gránát jár (Utóbbi a neve ellenére nem az Englishman in New Yorkot dalolja el a meghökkent terroristáknak). A Door Wedge néven lajstromba vett új kütyü gyakorlatilag egy ék, amellyel a hátad mögötti ajtót kitámasztva biztosíthatod a még fel nem térképezett területeteket.

Gyanúsított a földön!

A SWAT operátorok eddig sem éppen hajszálpontos fegyverekkel voltak felszerelve, és mint a való életben, a pontos célzás végre a játékban is összetett, sokismeretlenes egyenlet lett. Futás közben elengedett sorozatoknál gyakorlatilag épp csak a meghatározott irányba való kitárazást gyakorlod, míg térdelve már precízebben pumpálod az ólmot. A fegyver viselkedése a célratartástól is függ, tehát ha reflexből lősz, hir-

PEPPERBALL system

A nem halálos sérüléseket (értsd: átmeneti cselekvésképtelenséget) okozó fegyverek egyre inkább elterjednek a rendfenntartó erőknél, ennek ékes bizonyítékául szolgál a Pepperball rendszer, amit már több esetben élesben is használtak. A lényegében paintbal-

los alapokon nyugvó fegyvert, pisztoly és karabély méretben is gyártják, utóbbiból félautomata és automata is létezik. A maroklőfegyvert másoló kisebbet, CO_2 patronok, míg a széria nagyobb példányait sűrített levegős palackok működtetik. Az elv egyszerű: a Pepperball nagysebességű plasztikgolyókat lő ki, amelyek pusztán a becsapódás erejével vagy a töltet segítségével megbénítják a gyanúsítottat. A töltet lehet víz, hideg környezetben fagyálló folyadék, esetleg marker (színezett folyadék) de használhatnak nyálkahártyát irritáló szereket, vagy olyan tömör anyagot, amellyel üvegfelületek is kilőhetők. Jellemzően ezek a fegyverek 20 méteres körzetben képesek a szükséges pontosságra és hatékonyságra, emellett extra nagy tárkapacitással rendelkeznek.

telen ráfordulva a célra, a cső hosszabb idő múlva kerül nyugalmi helyzetbe. Sőt, maga a fegyver mérete is befolyásolja a folyamatot, hiszen egy karabéllyal lényegesen nehezebb forgolódni, így értékes másodpercek telnek el, míg pontlövésre áll vissza. Talán ezért is szaladgálnak multiban a profik SMG-vel...

Mindehhez a fejlesztők találtak a spájzban egy korrekt sérülésmodellező rendszert is: ha lábon lőnek, lelassulsz; ha karon, pontatlanabb lesz a célzás; ha pedig fejbe, irány az örök SWAT-vadászmező. Az ellenfél habtestén ugyanígy megvannak a találati zónák, és szintén lereagálják a benyelt ólmot, de érdekes módon láblövésben is el tudnak halálozni, mégpedig hirtelen. Egyébként az eligazításkor kapott szövegből leszűrhető, hogy mikor találkozunk magasan képzett ellenfelekkel, s így időben észrevehetjük a golyóálló mellényeket (és nem utolsósorban a gázmaszkokat: ilyenkor felesleges beteríteni a környéket CS-sel). Az alkalmazott fegyver képe melletti lőszerkiválasztás funkcióval tudunk javítani a kevlár elleni esélyeinken. JHP (Jacketted Hollow Point azaz köpenyes, üreges hegyű) lőszert közönséges bűnözők ellen csomagoljunk:

Ezért az igénytelen csempepadlóért megérdemelnéd a fejlövést... legfeljebb kirúgnak érte, na és?

a tompa végződésű, elölről megfúrt lövedék a céltárgyba becsapódáskor rózsaként szétnyílik, így nagyobb kárt, és méretes kimeneti nyílást eredményez, de csekély páncéltörő értékkel bír. Ezzel szemben az FMJ (Full Metal Jacket) ellen a golyóálló mellényeknek gyakorlatilag sansza sincs.

„Breach, bang and clear"!

A csapatirányítás reformtörekvései jó irányba lendítettek a taktikázáson, noha a régi, számbillentyűs módszer sem került a kukába (az opcióknál Klasszikus irányítás címszó alatt megtalálható). Az új kezelőfelület lényegében az egérrel kezelhető, helyzetérzékeny menü lett, amely gránátokkal kombinált behatolási metódusokat, fedezést, mozgási parancsokat tartalmaz az előttünk álló szituációknak megfelelően. A célkereszt minden közreműködést sejtető helyzetben reagál, például az ajtóknál a kilincsen a zárfeltörés, felette a berobbantás ikonja jelenik

Werkfilm

A játék Content/Movies könyvtárában találhatok egy sweat.bik elnevezésű mozifájlt, amit a http://radgametools.com/bnkdown.htm oldal-

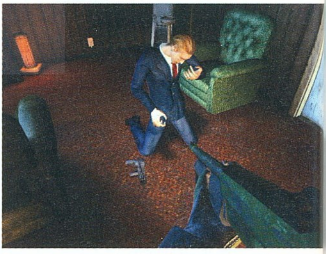
ról letölthető Rad Video Tools lejátszó képes megnyitni. A fejlesztők néhány vidámabb pillanatát örökíti meg az aprócska (és meglehetősen igénytelen minőségű, de hát ajándék ló...) alkotás.

meg, míg a küszöbnél az Optiwand használatának lehetősége. Így a megfelelő ábra és a tűzgomb párosításával nem kell végigtúrni a felszerelésrészt, egyből előkapjuk az alkalomhoz illő berendezést. Ugyanígy a tér különböző pozíciójra (ajtók, sarkok) mutatva, a szóköz billentyűvel gyors parancsokat adhatunk az egységnek, de túszokon, gyanúsítottakon használva ezt a módszert, a bilincselést is elvégzik. Az új kezelőfelület legfinomabb eleme a sisakkamerák képeihez társul (amit egyébként mindkét csapat bármelyik tagjától le tudunk kérni). Ha leülnénk az akció előtt a küszöbre, elméletileg mind a két csapatot – a sisakkamerák és a helyzetérzékeny menü kombinálásával – végig lehet vezetni úgy a pályán, hogy mi be sem lépünk az épületbe! A gyakorlatban ennek a módszernek az előnyeit inkább a túszmentő akciók több oldalról egy időben megindított támadásainál tudjuk kamatoztatni. Persze az összehangolt akcióhoz szükségeltetik némi helyismeret is – amit néhány elbukott küldetés amúgy is garantál. Jellemzően az abszolút szívatás a dél-koreai diplomata és a kórház esetével kezdődik, de az Old Granite hotel felső emeletén is simán ott lehet hagyni pár(ezer) hajszálat. Zsúfolt napokon, megfelelő szituációban elég például a kék csapatot letenni egy ajtóhoz, és a sisakkamerájuk képét aktivizálni, ezután a piroskákkal elbaktatsz a másik bejárathoz, és jöhet a mutatvány! Először a kékek sisakkameráját „élesre" váltod, így inaktív maradsz ugyan, de az ő látómezőjükön minden parancs él. Kiadod a robbantás, vakítógránát, behatolás tripla utasítást, majd villámgyorsan visszaváltasz saját nézetre és a veled lévő piros csapatot is ugyanerre buzdítod. A végeredmény tetszetős: szinte másodpercre azonos időben berobbannak az ajtók, majd gránátok repülnek, és a megzavarodott ellenség pillanatok múlva már a két veszettül morcos osztag fegyverei előtt térdel. A jó hírek közé vegyük még be a szomszéd házon görcsölő mesterlövészeket is, hiszen ha egy borízű hang Sierra X néven azt jelenti, hogy gyanúsított korzózik a távcsöve látómezejében, az ablakot megnyitva átvehetjük az irányítást felette, és a negyedképernyőnyi – az optikát megszemélyesítő – területen becélozva leszedegethetők a gyanútlan ellenfelek.

Kezeket fel!

A terroristák és egyéb gyanúsítottak viselkedése helytálló, sőt a kategória egyik legjobb AI-ját tudhatják magukénak. Ugyan viszonylag sok a statikus lesipuskás (sarkok mögött, szobákban várakozó) ellenfél, de szép számmal akadnak járőrözők is. Néhányan pedig a tűzharc, vagy kiabálás nyomát követve jutnak el hozzánk. A sebesültek vagy a túlerővel szembetalálkozó magányos harcosok elfutnak, és megbújnak egy sötét sarokban, vagy erősítést keresnek – eközben nyitják-csukják is az ajtókat! A viselkedésük minden esetben a moráltól, és a képzettségtől függ, tehát a szobabiciklin edzett házi bűnözőre elég ráordítani, rögtön letérdel – de egy illegális kiképzőtáborban kiokosított terrorista nem könnyen adja meg magát. A sztereotípiák felállítása sem szentírás: a körbevett nehézfiú néha trükkösen a magasba löki a kezét, majd amikor már azt hinnénk, eldobja a fegyvert, hirtelen kapásból belénk durrant néhány egészségeset. Apropó, a fegyvert ki lehet lőni az ellenség kezéből, de a keményebb ellenfelek ilyenkor azonnal, szemrebbenés nélkül nyúlnak is a másodlagos csúzlijukért.

A SWAT csapat tagjainak intelligenciája már más tészta, lévén ez életvédelmi szervezet, amit a csapattársakkal is szívesen tudatosítanék egy vidám baseballütős dorgálás közepette... Meglátásom szerint ugyanis az Én életem lenne a legfontosabb (belőlem csak egy van, a többiek sokan vannak), amit védeniük illene... Feltűnően



Nincs egy két lábon álló szereplő sem ebben a játékban?!

sokszor feledkeznek el a beugrók és sarkok átvizsgálásáról, bamba módon leméSzároltatják magukat és kiváló, ám szerény parancsnokukat, ha egy terrorista oldalirányból vagy hátulról közelít. Fiainkról elmondható, hogy tipikus végrehajtó egységek, meglehetősen kevés saját mozgástérrel – ami véleményem szerint a koncepció része, hisz szuperagyak mellett a játék túl könnyű lenne. Nem szóltam még a túszokról, akiket körbebilincselni külön öröm, bár néha bizony ők

Biztos szakszerű így, egy csomóban közlekedni? Egy gránát, és szevasz...

Most már komolyan lelövöm a következőt, aki letérdel!

is makrancosak, (a mami a Fairfax rezidencián, vagy kövér szerelő a garázsban különösen idegesítő). Üvöltözhetünk, hogy mancsokat fel, rá se rántanak, tehát nyugodtan vágjunk hozzájuk egy CS gránátot, vagy fújjuk le borssprével az engedetleneket, elvégre a SWAT-tal nem lehet kukoricázni...

Vengeance & Havok

A látványért a Tribes Vengeance grafikus motorja felel, amely lényegében Unreal alapokra épül, és a Havok fizikai modellező rendszert is tartalmazza. A környezet kidolgozása tökéletes, a realitást persze inkább a felépítésben keressük, ne a külsőségekben. Vegyük észre, hogy minden egyes helyszínre bőven jut berendezési tárgy, a mindennapi életet idéző apró megnyilatkozásokkal (elszórt papírok, nyitva felejtett könyvek, otthagyott ennivaló). A SWAT egység mozgása, a hagyományos „low-ready" póz még mindig

A filmekben mindig a piros drótot kell elvágni...

vonzza a szemet, és embereink felszerelésének legapróbb részletei is tökéletesen kivehetők. Itt nincsenek a semmiből megjelenő mordályok fegyverváltásnál; bármikor ránézhetsz például Girard övére, és rögtön tudod, hány gránátja maradt, és milyenek. A technikai részletekben nem merülnék el, mivel az engine semmi forradalmit nem tartalmaz (a kórházakban a műanyag függöny betonból van, a redőnyön átszűrődő fény statikus stb.), inkább úgy jellemezném az egészet, hogy egységes, jól összerakott a képi világ, bőven az elfogadható szint felett. A Havok sajnos leszerepel néhány esetben, például amikor az elejtett fegyverek beleesnek és eltűnnek a környezeti tárgyakban, értékes pontoktól fosztva meg minket; de a golyókat remekül kezeli. Multiban a halálesetek többsége átlőtt ajtókra, tárgyakra vezethető vissza, míg a térelválasztók üvegfelületeit a szingli hadműveletek kommandósai és rosszfiúi is kihasználhatják, sőt általában nagy mennyiségű robbanásveszélyes anyag is van a helyszíneken (oxigénpalackok, benzineskannák), ami miatt még körültekintőbben kell eljárni.

„ A SWAT 4 üdítő színfolt a kommandós palettán - a nem halálos fegyverek előtérbe helyezése alaposan feldobja a játékot! "

A zenei szekcióért felelős Eric Brosius (Thief sorozat, System Shock 2) munkája remekül egészíti ki a látványt, ugyanis a kiválóan működő dinamikus rendszer csendben marad, amikor kell, akcióban pedig adrenalint pumpál. A hanghatásokra szintén nem lehet panasz, korrekten dördülnek el a fegyverek, a profin előadott jelentésnyugtázás koreográfiát cinikus beszólások egészítik ki, emellett mindig tökéletesen kivehető, hogy egy lövedék fémbe, fába vagy műanyagba fúródott-e.

Multi móka

Anno a SWAT3 esetében a többszereplős játék csak az Elite Edition címkével külön játék képében landolt a rajongók asztalán, most azonban kettő az egyben szisztéma van, minden jött a csövön: kooperatív mód, a klasszikus deathmatch-et utánzó Barricade és VIP, plusz Rapid Deployment. Utóbbiban 3-5 bombát kell meghatározott időn belül hatástalanítani a SWAT részlegnek, a terrorok pedig vélhetőleg a mennybe vágynak, mert a bombákat védik (normáááális!?). A VIP-ben van egy érdekes csavar, nevezetesen a SWAT-ból kisorsolt, piszkosul fontos emberkét lelőni tilos. Ettől még a legtöbb mazsola, mihelyst fegyvert kap a kezébe, beledurrant a civilruhásba néhány jóízűt, majd várja a gratulációkat... Aztán ledöbben, amikor az éterből tömegesen érkeznek a vérfertőző cselekedetekre buzdító káromkodások... A történetben a rosszfiúknak ugyanis a VIP-et meg kell bilincselni, amihez CS gáz, pepperspray, vagy egyéb nem halálos eszközök szükségeltetnek – és persze a VIP-et golyófogónak használó SWAT eközben pumpálja az ólmot rendesen. Apró bug, de kellemetlen, hogy a multiban választható gázmaszk csak CS ellen hatásos, a borssprétől simán beájulsz gázálarcban is.

„10-David, mission accomplished...!"

Mindenképp pozitívum, hogy a SWAT4 nem akar forradalmi lenni, inkább szépen, komótosan fejlődik a kommandós játékoknak kijelölt ösvényen. A realizmusról Ken Thatcher SWAT-oktató (30 évnyi tapasztalat áll mögötte) gondoskodott, vélhetően sokszor, és épp jókor ráütve a fejlesztők kezére, mert abszolút hiteles lett minden. Sajátos hangulatával, a nem halálos módszerek előtérbe helyezésével a SWAT4 kötelező darab a kategória kedvelőinek!

SWAT4

grafika	20/25
zene	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15

88%

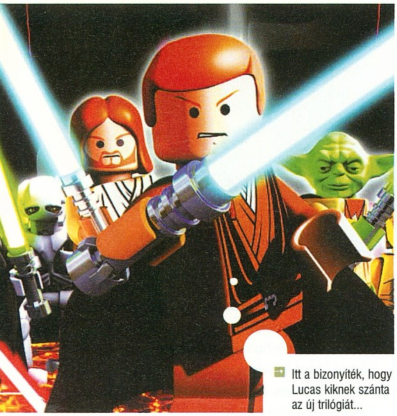
PC GURU index 4/5

\+ még mindig ez az egyik legjobb taktikai kommandós-szimulátor
\- kombinatív taktikai menü
\- jó multiplayer

\- kevés a 14 küldetés
\- az AI-n lehetne még csiszolni

Raven Shield 85%
Athena Sword 71%
SWAT 3 86%

Minimum gépigény: P3 1Ghz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2GB HDD



Itt a bizonyíték, hogy Lucas kiknek szánta az új trilógiát...

Star Wars kiskorúaknak, avagy Ovi-Ban Kenobi

LEGO STAR WARS

írta • Stöki

fejlesztő > traveller's tales **kiadó >** eidos **web >** www.legostarwarsgame.com

A Traveller's Tales csapata a híres angol egyetemvárosban, Oxfordban dolgozik immár tíz éve, és futószalagon gyártja a népszerű rajzfilmeken alapuló, felemás minőségű, de hihetetlen eladási adatokat produkáló, elsősorban gyerekeket célzó játékait. A Toy Story 1-2, az Egy bogár élete és a Némó nyomában után most a Csillagok háborúját érte el a sorsa...

LEGO Star Wars. Amikor a gyarló kritikus meghallja, hogy egy ilyen nevű játékról kell cikket írnia, működésbe lépnek az előítéletek. A LEGO név a könnyen lenyelhető műanyagapróságok piacán ugyan minőséget képvisel, de a szórakoztató szoftverek rajongóit még nem sikerült meggyőznie (pedig próbálkozások voltak szép számmal). Ráadásul a dán vállalat licence alapján ezúttal a Star Wars-filmeket álmodta építőkockákba valami noname fejlesztőcsapat, medve anyám... Szóval a gyarló kritikus ilyenkor lélekben felkészül egy rossz játékra, nemszeretem-melóra, legfeljebb 6-ossal kezdődő százalékértékre és hasonlókra. Aztán jól pofára esik, amikor kipróbálja a játékot, és másnap hajnalban azon kapja magát, hogy egész éjszaka gyötörte a pályákat...

Valahol egy messzi-messzi játék-galaxisban...

A konzolokon már pár hete megjelent program – amit műfajilag valahol a mászkálós 3D platformjátékok és az ősrégi Lost Vikingshez hasonló logikai fejtörők között lehet elhelyezni – a régi Star Wars-trilógiát érintetlenül hagyja, és az újabb filmeket dolgozza fel. A Baljós árnyékot, a Klónok támadását, és igen, a harmadik epizódot is, így a játéknak köszönhetően moziba kerülése előtt néhány héttel már részleteket lehetett megtudni A Sith-ek bosszúja sztorijából. Az epizódok összesen 17 fejezetre osztva érhetők el Dexter kocsmájából, amely amolyan központi pihenőhely hőseink számára, valamint a bolt szerepét is betölti: a pályákon gyűjtött pénzt itt költheti el a játékos valamilyen extrára, a játékra vonatkozó – többnyire spanyolviasz kategóriájú – tippeket vásárolhat Dextertől, de újabb karaktereket is elérhetővé tehet (egyiket-másikat kisebb vagyonért). A fejezeteket játszhatjuk a sztorihoz hű sorrendben, de a „freeplay" mód is helyet kapott a progiban, aminek köszönhetően bármelyik választható szereplővel nekieshetünk a pályáknak. Mivel a LEGO Star Wars körülbelül 100 különböző karaktert tart számon, és ennek nagyjából a fele játszható is (bár ehhez sokukat meg kell vennünk Dexternél), az újrajátszhatósági érték egészen kellemes, nem is beszélve arról, hogy mennyire más érzés Jar-Jar helyett Darth Maullal vagy egy harcidroid-vezérrel mászkálni a Naboo-n... Ha még ez sem lenne elég: bármikor csatlakozhat egy másik játékos is az akcióhoz (és bármikor ki is szállhat belőle), a játék azon ritka kivételek egyike, amelyeknek nem csak a konzolos verziójában található meg a kooperatív üzemmód.

Csak 14 éven aluliaknak!

A fejezetek többségében két karakterrel járjuk be a helyszíneket (ha egyedül játszunk, a másik karakter követ bennünket), de a pályákon találhatunk további barátságos szereplőket, akiknek valamilyen speciális képességét használnunk kell majd a továbbjutáshoz. R2D2 például bizonyos ajtókat képes kinyitni, Jar-Jar magasabbra tud ugrani, mint a többi szereplő, Obi-Wan az Erőt uralja és így tovább. Az Erő egyébként kiemelkedően fontos képesség, az ezzel megáldott szereplők ugyanis nemcsak a rejtvények megoldásához használhatják fel tudásukat (például egymásra lebegtethetnek ládákat, hogy egy magasabban fekvő hely elérhetővé váljon), hanem szinte minden tereptárgyból pénzt sajtolhatnak ki. A játék igazi ízét természetesen azok az összetett fejtörők adják, amelyek megoldásához több karakter és több képesség is szükségeltetik, azonban sajnálatos módon kevés ilyet találunk a programban – látszik, hogy a LEGO Star Wars a fiatalabb korosztályokat célozza meg. Kár érte, mert hiába van jól összerakva a játék, idősebbek számára így nem tartogat sok kihívást, tehát hosszú távon unalmassá válik. A pályákon elszórva rengeteg gyűjtögethető műtyürt találhatunk, amikért bónuszok járnak (például minden fejezetben összeszedhetünk tíz alkatrészt, amelyekből egy-egy szerkezetet építhetünk fel, és különleges extrát kapunk akkor is, ha elég pénzt halmozunk fel mind a tizenhét fejezetben), a gyűjtögetés azonban önmagában nem elég motiváció, hogy képernyő előtt tartson egy nagykorú játékost. A fejtörőket leszámítva pedig a játékmenet kimerül a mászkálásban (aminek nincs különösebb tétje, mivel minden halál után feltámadunk) és a kooperatív módban egészen szórakoztató harcban. Ez esetemben elég volt ahhoz, hogy első nekifutásra hajnalig játsszak, miután kipróbáltam a LEGO Star Warst, de következő este már két pálya után kikapcsoltam, mert egyszerűen untatott. A készítők is érezhették, hogy kevés lesz ennyi, mert a mászkálós részeket meg-megszakították egy másik műfajjal, az akció-szimulátorral. Az első epizód podrace-étől a harmadik film mozivásznon még nem látott űrcsatájáig részt vehetünk néhány reflexpróbáló hajszában, és ezek a jelenetek egy ideig sikeresen el is nyomják ásításainkat.

„ Egyedülálló, aranyos grafika, jópofa játékmenet - érdemes félretenni a hardcore játékos lelkünket a kedvéért! "

A jó öreg Jar-Jar, minden idők leggyűlöltebb filmszereplője

Zavar az Erőben

A játék egyszerűsége, konzolon talán még elfogadható hiányosságai egyéb téren is jelentkeznek. A kamerakezelés rendkívül merev és nehézkes, a nézet lassan és sokszor nem megfelelően követi a karaktereket. A szimulátoros jelenetekben teljesen kötött pályán halad a kamera, így az űrcsata láttán azonnal egy másik Star Wars-játék, a kétes hírű Rebel Assault ugrott be.

A rettenetes LEGO-droidok elkapták a hercegnőt...

...de a hős jedik jól kiszabadították, mindenki meglepetésére

Az irányítást sem igazították PC-hez: az egeret nem kell használnunk, billentyűt annál inkább – különösen kooperatív módban zavaró ez (feltétlenül ajánlott két gamepad beszerzése). Zavaró az is, hogy nem menthetünk játékállást akárhol, csak bizonyos helyszínek után. Egyszemélyes játékban nem megfelelő a haver karakter AI-ja sem: társunk sokszor csak áll a háttérben, és nem segít a harcban. Több önállóságot várnék el Qui-Gon Jinntől, de még Jar-Jartól is. Hiába fiatalabbaknak készült játék a LEGO Star Wars, ezek olyan hibák, amelyeket nem lehet elnézni neki.

Az építőkocka diszkrét bája

Amiről viszont nem igazán tudok rosszat mondani, az a külcsín. Rendben, sok platformjátékban

A LEGO-kockákból összerakott grafika néhol a zsenialitás határát súrolja

láttunk már szebb grafikát – de ez egy LEGO-átirat! A szögletesség és a primitívség itt a design része, ezért nem árt helyi értékén kezelni a látottakat. Az animációk nagyon aranyosak, a díszleteket és a Lego-űrhajókat nézegetve pedig néhol egészen elképesztő, mi mindent kihoztak a készítők a kis építőkockákból. Egyedül effektek terén nem erőltették meg magukat a grafikusok. A csinos tükröződések és a – ilyen jellegű játékban talán némileg felesleges – bump mapping mellől hiányoznak a látványos robbanások és egyéb akciódús effektek; ellenben sok helyütt csak idétlen rajzfilmes csillagokkal találkozunk. Zene és hangok terén sem lehet panasz a LEGO Star Warsra, mivel a fejlesztők megkapták a filmek eredeti hangjait a Skywalker Ranch-tól. Szinkron viszont nincsen, és egyáltalán, semmilyen szöveg nem hangzik el az átvezető animációk során. Úgy vélem, túlzás volt ennyire lebutítani a sztorit: a pantomimező jedi lovagok látványa sokszor inkább röhejes, mint hangulatos.

Gyerekjáték az egész

Adott tehát egy szép program és egy minden előítélet és konzolátirat-betegség dacára ideig-óráig jól teljesítő koncepció és játékmenet – amely azonban félnapos szórakozás után túlságosan egyszerűnek bizonyul. Ha már csak a „na vajon mi történik, ha összegyűjtöm az összes alkatrészt”-típusú kihívások tartják életben a játékot (ha ugyan tartják), az bizony nem jó jel. Ennek ellenére jó szívvel ajánlom a játékot – a gyerekeknek. Ugyanis a játékmenetet sem árt helyi értékén kezelni. Minden morgásom és kifogásom ellenére be kell látnom, hogy ez a program nem nekem és a korosztályomnak készült, és el kell ismernem, hogy gyerekjátéknak egyenesen zseniális. A LEGO Star Wars valószínűleg nem fogja megjárni a toplistákat, és nem számíthat olyan elismerésekre a kritikusoktól, mint teszem azt, egy kifinomult Splinter Cell epizód, viszont minden szülő bátran adhatja gyereke kezébe. Aranyos, szerethető, az erőszak csak a szétesső LEGO-emberkék szintjén jelentkezik benne, népszerű filmet dolgoz fel, egyszerű kihívásokkal szolgál – mi kell még? A gyűjtögethető extráknak hála a kölyök hónapokig ellehet vele, és ezek után az már teljesen mellékes, hogy néha apu is le tud ülni a játék elé egy-egy órára. A lenti százalékértéket szőrösszívű kritikus adta, aki azonban ezzel együtt is nyugodt szívvel jelenti ki: a LEGO Star Wars sokkal jobb játéknak, mint amilyen filmnek volt az Episode I és II (a levélbombákat a szerkesztőségbe kérem...).

LEGO Star Wars

grafika	21/25
zene	12/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	12/15

80%

PC GURU index 4/5

+
- Három film is végigjátszható
- Kooperatív mód
- Rengeteg gyűjtögethető extra

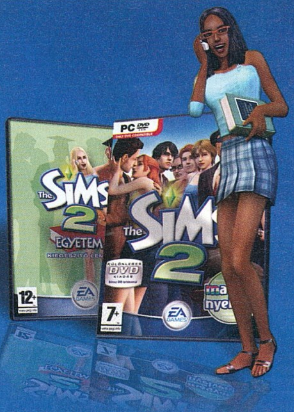
–
- Idősebbeknek nem kihívás
- Hosszú távon unalmas
- Nehézkes irányítás és kamerakezelés

Phantom Menace	69%
Rayman 3	88%
Incredibles	75%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,2 GB HDD

BK

Sims2 és Sims2 Egyetem nyeremény-játék



06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni minden idők legsikeresebb játékát és a hozzá tartozó kiegészítő lemezt (mindkettőt teljesen magyar nyelven), nincs más dolgod, mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésre:

Az alábbiak közül melyik volt az első rész kiegészítő lemeze?

A, The Sims: Abrakadabra
B, The Sims: Mágus
C, The Sims: Varázsló

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489

A női hős, és a sokat sejtető dekoltázs mindig jót tesz egy játék eladásainak...

Lopni, megyünk lopni...

STOLEN

írta: Flatline

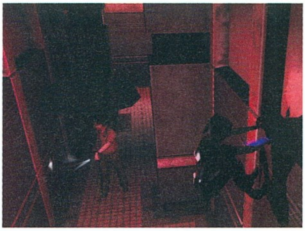
fejlesztő > blue 52 kiadó > hip interactive web > www.stolen-game.com

A londoni Blue 52 fejlesztőcsapatról csak posztumusz névjegyet lehet írni, ugyanis pár hete a stúdió bezárta kapuit. Nem kicsit gyanús, hogy ezt éppen azelőtt tették meg, hogy a Stolen eladásai után elkezdjenek befolyni a royatly-dollárok és -eurók...

Semmiképpen sem szeretném azt írni, hogy vegyes érzelmekkel ültem le tesztelni a Stolent, mert nem lenne igaz. Olyan messze voltam első nekifutásra az objektivitástól az előzetesen hallott vélemények és információk alapján, mint kislány a zongorától. A PS2-es és xboxos változat hangyányit hamarabb jelent meg, mint a PC-s verzió, így hozzáértőnek titulált külföldi kollégáim már azokból látni vélték, milyen sorsra fog jutni a Stolen. Nehéz volt tehát úgy feltelepíteni a játékot, hogy ne visszhangozzon fülembe Sasa és Greg5 véleménye is, miszerint "Te Flat, ez egy talicskányi romlott pempő, miért akarod annyira tesztelni? A Chaos Theory úgyis sokkal jobb, meg minden..." Lássuk, mennyire lett igazuk!

Első benyomások

Egy dolog teljesen nyilvánvalóvá vált már az első pillanatokban, az intro és a főmenü lenyelése után: a Stolen valóban nélkülöz minden eredetiséget, majdnem minden stíluselemet, ami a játékmenet gerincét adja, úgy vesz kölcsön valahonnan. Az egész játék egy sötét tónusú rablópandúr osonás, ami a már emlegetett Splinter Cell, vagy a nem említett, de legalább annyira ide tartozó Metal Gear Solid és Thief jellegzetességek kevergetéséből áll. A fejlesztők úgy gondolták, az egészet nyakon öntik James Bond-filmbe illő hi-tech kütyük tárházával és szintén a jó öreg 007-es kalandjait idéző zenével, mert az majd jó lesz a játékosoknak. Mi tagadás, a zenével nincs is túl sok gond, szerencsére a játékkal

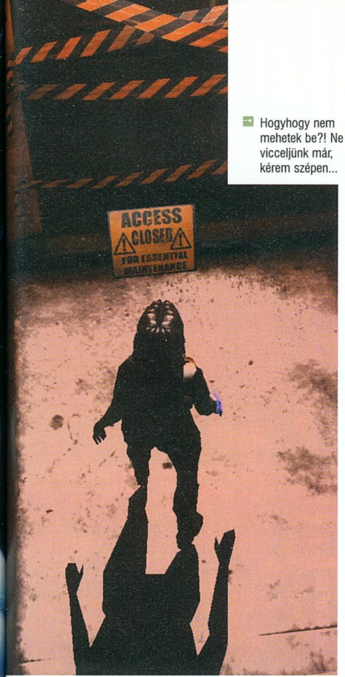


A falra mászom ettől a sok túlbuzgó biztonsági őrtől!

is sokkal kevesebb, mint az 50% körül lebegő előzetes értékelések jelezték. Előrebocsátom, messze nem ez a legjobb játék, ami a kategóriájában létezik, de kellemes szórakozást nyújthat bárki számára, aki unja már a vérmacho férfi főhősöket az ilyen jellegű játékokban. A Stolen főhősnője ugyan nem fogja kiherélni Snake-et vagy Sam Fishert, de az biztos, hogy üde színfolt mellettük – még akkor is, ha a jelleme és a karaktere nem annyira kidolgozott. (Többen integetnek itt, miközben írom, hogy egyszerűen én látom rosszul, és hozzám alapvetően közelebb állnak a női karakterek, úgyhogy ízlés szerint vehetitek semlegesnek az előző mondatom.)

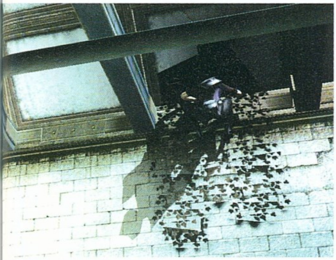
Anya csak egy van

A történet szerint Anya Romanov (a továbbiakban Anyu) tolvajbébi sorra rámolja ki Forge City (Batman-féle Gotham City klón nagyváros, azaz sötét, tele van bűnözőkkel és nagyon sötét, állandóan esik az eső, és sötét is...) értékes tárgyakat rejtő épületeit. Mindegy neki, hány félállású nyugdíjas biztonsági őrt helyeznek az ellopandó értéktárgyakra, elcsen mindent könnyűszerrel. Segítőtársa, azaz a hang a fülében Louie Palmer, egy elektronikai berendezéseket hegesztő zseni, aki a legkülönfélébb tárgyakkal lepi meg Anyucit – nem csak azért, mert neve alapján származásilag az amerikaiak szerint eg-



Hogyhogy nem mehetek be?! Ne vicceljünk már, kérem szépen...

zotikus nemannyiratávol-keletről származik, hanem mert formás popója és akrobatikus mozgására ellenére görögdinnye méretű keblei vannak. (Lara...? Beugrik bárkinek...?) Természetesen gúnyosan irigy lennék testi adottságaira, ha azt feltételezném, hogy Louie csak ezek miatt segít neki (bár az egy másik játék lenne – remélem Hancu rám osztaná...), de a fő ok valójába



Nesze neked, "észrevétlen behatolás"...

az, hogy erőteljesen osztoznak a zsákmányon. Egyébként is: az öreg nem igazán tudna megmozdulni sem, nemhogy függeszkedni, lapulni, meg egyéb, lopós tevékenységek közben hasznélatos mutatványokat végezni, mert nem szed Béres cseppet és csöppet rozsdásak már az izmai. Tökéletes párt alkotnak így: az egyik a tárgyak eladását bonyolítja és a szerkót biztosítja, a másik csak ellopja a szajrét – ez teljesen jó így.

Ugyanakkor nem lenne szövevényessé alakuló, asztalcsapkodósan fordulatos a cselekmény, ha nem jönne képbe egy olyan megbízás, mely mögött Breeze és Night, a két konkurens rablópáros áll. Breeze hasonlóan lányka, mint Anyuci, sőt elvben egy fokkal jobb is. (Nem lányságban, hanem rablásban...) Az első pálya után – melyben egy múzeumot kell kirámolni – kiderül, hogy Breeze és Night miként kapcsolódik a történetbe, hovatovább az egész mizéria miként kapcsolódik Forge City küszöbön álló polgármester-választásához. Akár hiszitek, akár nem: az egész hóbelevanc egy nyomorult politikai cucli, de legalább eredeti ötletként prezentálva, noha én egy C-mínusz kategóriás VHS-mozit sem csinálnék belőle, játékban azért jó volt látni.

Játékmechanika és tejbegríz

Öt pályán át kell mindent a zsebünkbe gyömöszölni, ami csak belefér. Nem kell aggódni, sok fér bele: tulajdonképpen egész hűtőgépeket helyez elegánsan el valahova a ruhájába vagy az alá Anyu. Aki pedig azt a mondatot olvassa újra negyedszer is, hogy hogyan gondolhatták komolyan a Blue 52-nél, hogy öt pálya bárkinek is megérné egy teljes árú játéknál, annak csak azt a piciny információt ejteném el, hogy „egy pálya" az egy helyszínt jelent, ami bazi nagy. Egész múzeumokra, börtönökre, multicég főhadiszállásokra kéretik gondolni, nem Doom 3-féle szobakonyhás minimálhelyekre. A játékidő közel 10 órára rúg, ráadásul a játék nehéz, akárhogy próbál trükközni az egyszeri teszter. Többször tartottam már ott lelkileg, hogy kihajítom az egész gépet az ablakon (szokás szerint...), de fura mód valami mindig visszarángatott másnap az adott pályára. Komolyan mondom, talán ez a legnagyobb erénye a játéknak: idegesítően pimaszul szemberöhögi a játékost, aki képtelen egyszerűbbnél egyszerűbb, 4-6 őrrel plusz cikázó lézerekkel védett, árnyék nélküli helységből ellopni valamit...

„ A közelébe sem ér a Splinter Cellnek vagy a Thiefnek, mégis van benne valami, ami megragadja az embert... "

Azok után, hogy eddig próbáltam védeni a Stolent, jöhet – régi magyar mondással élve – a feketeleves. Az irányítás billentyűzettel és egérrel nagyon necces! Tudom-tudom, állandóan ezt halljátok minden olyan játékkal kapcsolatban, melyet elsősorban konzolokra írtak... Igazából nincs vele különösebb baj azon kívül, hogy ordít a kontroller hiánya minden lépésnél, úgyhogy akinek ott lapul a polcon jól bejáratott gamepadje, az ne habozzon rádugni (a gépre). Anyu veleszületett mozgásain kívül képes minden olyan mutatványra, melyekre elméleti szinten akkor tett szert, amikor sokat Prince of Persiázott még kleptomán hajlamai felerősödése előtt. A munkánkat segítő hi-tech szerkentyűk azonban ezúttal sokkal érdekesebbek, mint hogy Anyu milyen magasra tud felfutni egy falon, vagy milyen halkan tud guggolva osonni egy-egy őr mögött.

Ne ölj!

Anyu alapelve a bibliai hatodik parancsolat: hősnőnk sohasem gyilkol. Ez jó, hiszen pisztoly híján még nehezebb a játék. Ennek ellenére van az eszköztárunkban ugyan egy multifunkcionális lövőke, mely megtölthető többféle golyóval, és mind másra jó. A legfontosabb (amit a játék a tutorialban az összes többivel együtt szépen elmesél) a Motion Tracker, ami a szép kék (nem ám samfisheres zöld!) szemüvegünkbe épített radaron jelzi a meglőtt őrök mozgását és látószögét. Bevethető még kamerákat, vagy elektronikus berendezéseket rövid időre hatástalanító pukkanóka, van falra szerelhető lézer, melyen átsétálva szépen Elvist megszégyenítő csípőmozgásra késztethetjük az adott őrt (vagy akár saját magunkat, ha figyelmetlenek vagyunk).

A Sonic Emitter már sokkal jópofább – szintén nem kell bemutatni senkinek, mivel arról szól, hogy kilőjük valahová, ott hangot generál, ami odacsalja a környékről az egyébként körülöttünk ólálkodó őröket. Nincs is jobb, mint amikor három őr pásztáz elemlámpákkal egyre közelebb kerülve hozzánk, de mi hidegvérrel rátenyerelünk a G gombra, aminek hatására a korábban a terem túlsó végébe lőtt hanggenerátort aktiváljuk, így az összes őr összevizeli a bokáját, „tejóságosatyaúristen, valaki ott van!" – és persze el

SZERINTEM

Egy hónapja azon röhögök, milyen hatalmas ötlet volt a Stolent a Chaos Theoryval azonos időpontban kihozni – és most, mindkét játék alaposabb szemrevételezése után büszkén

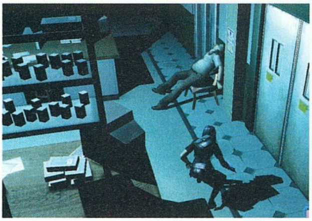
kell igazat adnom magamnak. Bár a Stolen inkább egyfajta Prince of Persia – Splinter Cell keverék, némi Metal Gear beütéssel, égbekiáltóak a különbségek mozgásanimáció, grafika, ötletesség és hangulat terén is a két játék között. Tapasztalatból mondom: egy hét extra intenzív Chaos Theory után a sikítófrász elkerülésének érdekében ki ne próbáljátok a Stolent. Előtte talán adhattok neki egy esélyt, hogy utána hatalmas, megkönnyebbült sóhajjal vethessétek bele magatokat Sam Fisher fantasztikus kalandjaiba...

Greg5

is indulnak, hogy felkutassák. Az egészségügyi csomag továbbra is a legjobb barát a játékban, félhulla nőből is tökéletesen duzzadó példányt generál egy pillanat alatt, nincs cool-up fázis. Érdemes a játék elején minél több pakkot összeszedni és felhalmozni, majd a későbbi pályákon kezdeni el felhasználni, ahol forróbb helyeken sokszor az átrohanás (és ezáltal néhány golyó begyűjtése), majd gyógykezelés manővere a célravezető. Az átfutással keletkezett riadó úgyis meglehetősen rövid, az AI elég hamar elfelejti, hogy valaki keresztülrohant a szobán...

Anyu el tudja kapni az ellenfelek grabancát hátulról, de ezt kettőnél többször nem érdemes használni, különben meg csak a játék első pályáin találhatóak csupán egyedül mászkáló őrök. Az említett szép kék szemüveg, amit Anya visel, tartalmaz még két funkciót, ami elengedhetetlen egy ilyen sötét játékban: ezek az éjjellátás és a szonár, amelyet ajtókon lehet használni és jópofán megmutatja, hogy mozog-e mögötte valaki. Anyu egyéb képességeit – a széftöréstől kezdve a hackelésen át a zárt ajtók kinyitásáig – kisebb-nagyobb minijátékok formájában vetheti

produkál, a (vélhetően) hibákkal tarkított programkód miatt. Radeon-tulajok ezúttal mosolyoghatnak, náluk nincs efféle gond, azonban még X850-en sem rezzenéstelen a játékmenet – sőt. Jogos lenne a kérdésetek, hogy miért ennyire csúnya a játék, ha ennyire lassú. A válaszom az,



Alszunk munkaidőben?! Ciki lesz, amikor felébredsz...

hogy valószínűsíthetően az elkapkodott portolás eredménye ez; mindenesetre örüljünk neki, hogy egyáltalán megjelent PC-re is a Stolen.

Az egész pályatervezés és textúrázás a szürkevilágosbarna árnyalatokkal játszik, elvétve talál-

Hát nem is tudom, a legjobb, ha úgy fogalmazok, hogy merész. A hangok és a zene, no és

Á Macskanő 2-re edzek, Hale Berry dublőrének szerepére...

persze az átvezető animációk már pár fokkal jobbak, de nem kell World of Warcraft intróra gondolni, a szokásos „egy lépcsővel az ingame engine feletti" megoldást renderelték be történetként a pályák végén.

ezmegaz

Metal Gear Solid +

Splinter Cell +

Briliáns csapda =

Stolen

be. A nehezítés az, hogy nem áll meg az idő akkor sem, ha épp egy zárat akarunk feltörni, így közben figyelemmel kell kísérni a radart is, vagy komplett elterelő hadműveleteket kidolgozni még a zárral történő bíbelődés előtt, hogy mikor már pont meglátna minket valaki, szépen elmenjen megnézni a Sonic Emitter telefoncsörgését a szoba túloldalán. Egyik minijáték sem nehéz, de a feszültséget nagyszerűen megteremti, hogy nem áll meg az idő. Buksisimi érte a fejlesztőknek!

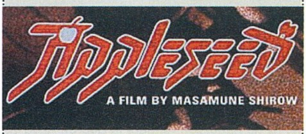
Anyuuuu, akkor is el lehet lopni, ha alig látszik?

Első ránézésre átlagos a játék grafikailag. Második nekifutásra, miután megmozdítottam az egeret elkerekedő szemmel azon kezdtem gondolkodni, milyen NASA gépparkba illő erőre lenne szüksége a játéknak, hogy megfelelő (60-100 fps) sebességgel fusson – ha a konfiguráció, melyen teszteltem (és szaggatott, mint a dög) nem éppen mondható gyengének. Az nVidia tulajdonosok ráadásul az első patch megjelenéséig bizonyos kártyatípusokkal erősen gyakorolni fogják a négyütemű Otto-motor egyik munkafázisát (azaz szívnak majd nagyon), mert a 6600-as sorozat nem több mint 5-10 fps „sebességet"

hatóak élénk piros színek, de biztos a hangulat megteremtése miatt döntöttek emellett a fejlesztők. Én azt hiszem hiba volt, mivel 2-3 óra játék után már nyomasztó a dolog, nem pedig hangulatos. A textúrák sok helyen mosottak, néhány helyen tűrhetőek, összességében tényleg ráférne a porszívózás az egész játékra. PS2-n még csak-csak, no de Boxon és PC-n ilyet kihozni...

Anya hangja

Larissa Murray nemrégiben kezdte hangja kölcsönzését játékok számára. Pont ugyanazt az útvonalat járta be, amit sok kolléganője:



azaz először rajzfilmekben nyomult (elsősorban anime műfajban), majd elkezdtek csordogálni a felkérések a játékok háza tájáról is. Egyelőre nem akkora csillag, mint mondjuk Jennifer Hale, de még bármi lehet belőle – szóval a Stolen nem volt rossz kezdet számára mint első nagyköltségvetésű játék.

Végítélet

A Stolen csak azoknak nyújt majd kellemes kikapcsolódást, akik képesek végignyomni az első pályát (múzeum), mert onnantól indul be (bár azért ez erős fogalmazás...) a történet és addigra jut el oda a játékos, hogy ösztönösen jól mozgatja Anyucit, nem akad bele semmibe, és már látja a pálya felépítéséből, hogy merre kell menni, ha akrobatikus mozdulatokra van szükség a továbbhaladáshoz. Én jól szórakoztam, persze ez korántsem jelenti azt, hogy világszerte mondjuk 50 ezernél többet eladnának a Stolenből... Mindenesetre aki szereti az efféle stílust és adna neki egy esélyt, mindenképp fogja meg Anyu kezét és vezesse át élete nagy kalandján, talán nem bánja meg. Akik pedig arról álmodoztak, hogy Catherine Zeta-Jones módjára emelgethessék popójukat a piros lézercsóvák között, mindenképp álljanak neki!

STOLEN

grafika	15/25
zene	13/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	09/15

72%

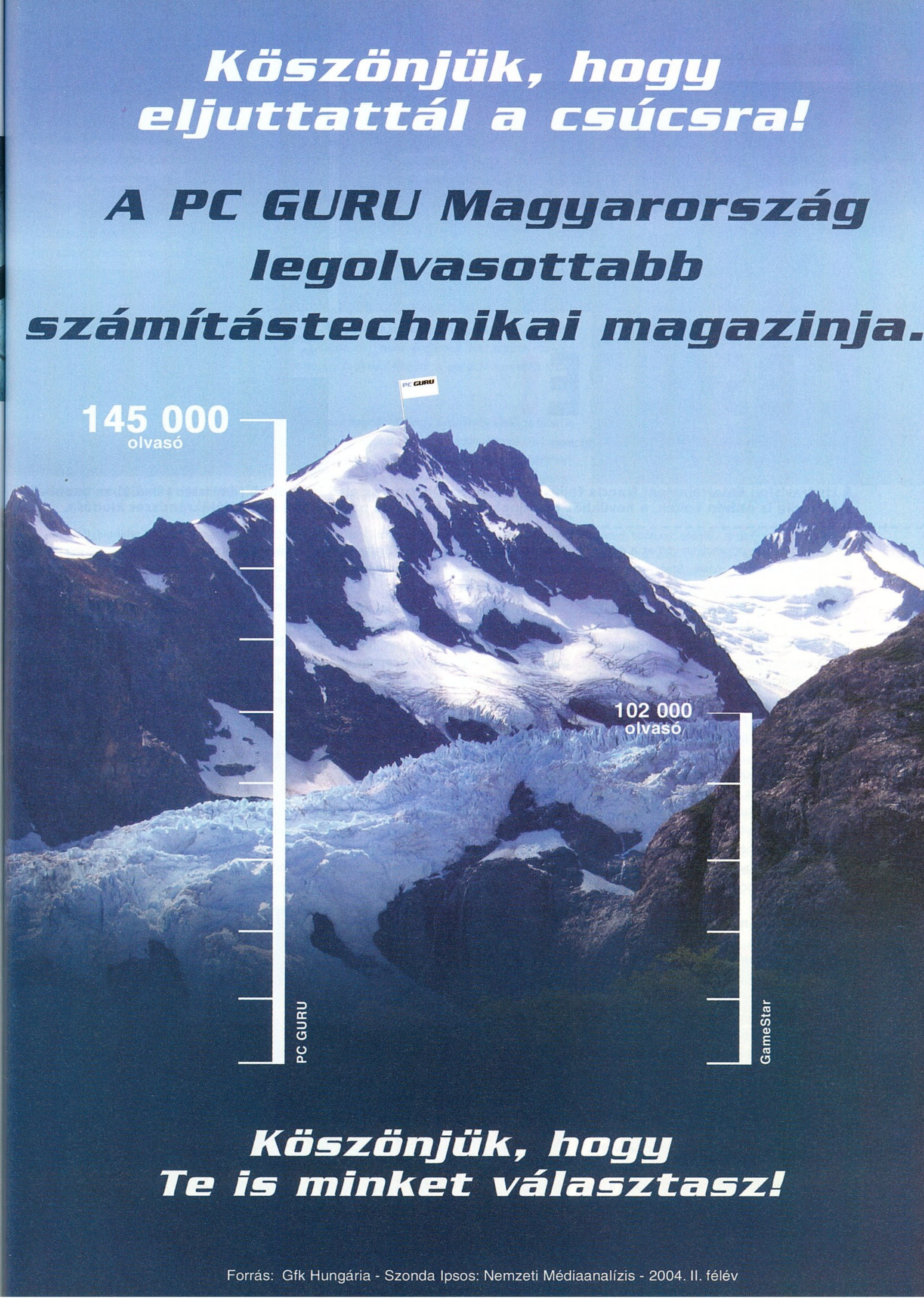
PC GURU index 4/5

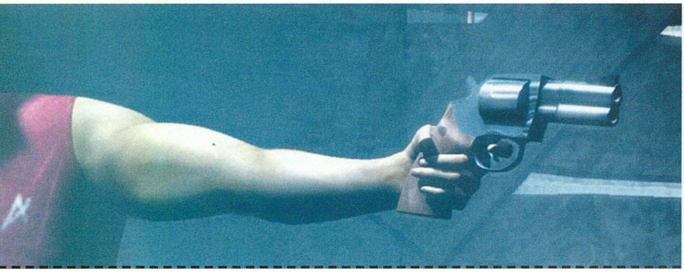
+ Remek hangulat
+ Anyu jó karakter

- Csúf grafika
- Idegesítő irányítás

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 900 MB HDD

SC Chaos Theory	98%
Thief 3	90%
Metal Gear Solid 2	88%


Köszönjük, hogy eljuttattál a csúcsra!
A PC GURU Magyarország legolvasottabb számítástechnikai magazinja.
PC GURU
145 000 olvasó
PC GURU
102 000 olvasó
GameStar
Köszönjük, hogy Te is minket választasz!
Forrás: Gfk Hungária - Szonda Ipsos: Nemzeti Médiaanalízis - 2004. II. félév



A középiskola sokkal rémisztőbb hely, mint valaha gondoltuk volna...

Tudom, mit sikoltottál tavaly nyáron

OBSCURE

írta • Ulu

fejlesztő > Hydravosion **kiadó** >DreamCathcher
web >www.obscure-game.com

A Hydravision Entertainment francia fejlesztőcsapat, az Obscure az első játékuk. A rémisztés témájában azonban már eddig is otthon voltak, a nevükhöz fűződnek a Zombies című papír-alapú szerepjátékrendszer kiadása.

Délután még ugyanolyan volt az a nap is, mint bármelyik másik. Stan és Kenny a suli tornatermében kosárlabdáztak, Mr. Garrison is az iskolában ténykedett még tanítás után... No és Cartman? – kérdezhetnétek joggal. Ez esetben állj, hisz akármilyen meglepő is, nem a legújabb South Park epizód összefoglalóját készültem leírni. A fenn említett nevek viselői ugyanis a Microids új túlélő horror játékának a szereplői. A játék nagy dobásra készült: létrehozni az interaktív tinihorrort...

Elsőre talán úgy tűnhet, nem nagy durranás a Silent Hill/Resident Evil vérvonalat lepusztult sikátorok és misztikus kastélyok helyett egy középiskola tantermeibe költöztetni, de szerencsére az Obscure jó pár más meglepetéssel is előrukkol. Vajon hogyan sikerült a Sikoly-filmek hangulatát játszható formába önteni?

Megölték Kennyt! Szemetek...!

A történettől – a tinihorror-hagyományokhoz méltó módon – nem szabad sokat várni: a legkevesebb, mi adható. Az iskolában fura dolgok történnek, tanulók tűnnek el, helyettük szörnyek jelennek meg. Vajon az igazgatónak köze van mindehhez? Egy szavunk sem lehet, ez pont elég klisé és gagyi ahhoz, hogy áldozzon a tinihorror műfajának...

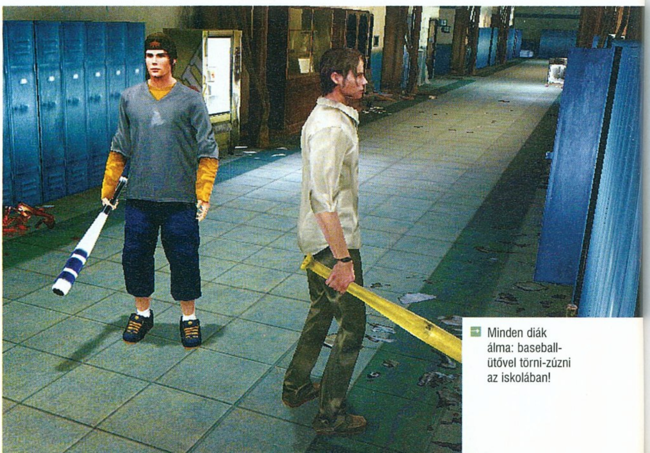
Úgy látszik, nem néztem annak idején elég ilyen filmet, mert mindenáron életben akartam tartani az első két szereplőmet. Pedig tudhattam volna, hogy a nyomozás mindig az első áldozatok után kezdődik meg. Ekkor ismerjük meg azt a kis csapatot, akivel a végigjátszás nem túl bőséges 8-10 óráját tölthetjük majd. Josh, Ashley és Shannon ugyanis elhatározzák, hogy kiderítik, mi történt eltűnt társukkal. Ekkor még nem sejtik, mibe keverednek...

A stílus rajongóinak nincs okuk panaszra, nekik teljesen kézre álló a darab, és olyan biztonsággal kezdhetnek el játszani vele, mintha valamelyik veterán horrorsorozat újabb epizódját kapnák kézbe. Kevésbé gyakorlottaknak akadhatnak gondjai a kameraváltások miatt – pedig sokat fejlődött az irányíthatóság a kezdeti Resident Evilek rögzített nézőpontjaihoz képest. A kezelés – a képességek használatát, a tárgymanipulációt és a fegyverváltást tekintve – nagyon praktikusan kivitelezett. Hosszas procedúrákat is pikk-pakk hajthatunk végre, pedig az újdonságként beharangozott kooperatív mód néha igencsak megkívánja az akció előtti és közbeni molyolást a fegyverekkel és a munícióval.

„Ahhoz képest, hogy a "gagyi" fogalmát megtestesítő tinihorror műfaj képviselője, az Obscure határozottan jól sikerült!"

Never Alone in the Dark

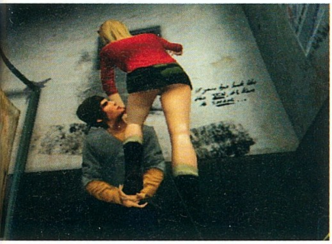
Mit is jelent ez a co-op mód? Azt, hogy ezentúl nem egyedül megyünk a sötétbe! A srácoknál nagy az iskolai összetartás, ezért a játékmenet során ötfősre bővülő csapatunk mindvégig igyekszik együtt maradni. Egyszerre két, tetszés szerinti szereplővel kalandozhatunk, a többiek addig a megbeszélt találkozóhelyen várnak ránk, az udvar közepén. Ide kell visszatérnünk akkor is, ha épp valaki mással szeretnénk útnak



Minden diák álma: baseball-ütővel törni-zúzni az iskolában!

indulni. A visszatérés a térkép menüjében egyetlen gomb lenyomásával is megtehető. Hasznos egyébként időről-időre váltani a szereplőket, hiszen mindnyájuknak különböző képességei vannak, ezért más-más szituációkban állnak jól helyt.

A különböző képességeken kívül is akadnak helyzetek, amikor csak ketten juthatunk tovább, pl. az egyik karakter bakot tart a másiknak, hogy az elérjen egy magasan rejlő tárgyat vagy szellőzőnyílást. A két irányított szereplő között bármikor, egyetlen gombnyomással válthatunk. Az aktuális társnak parancsokat is adhatunk, kérhetjük segítségre, felszólíthatjuk, hogy kövessen minket, vagy éppen várjon ránk egy adott helyen. Becsületükre legyen mondva, önmagukban is egész intelligensen járnak el a többiek, nem koloncként lógnak a nyakunkon, mint a legtöbb játékban. Ha épp zárat törünk fel, vagy kétkezes tárgyat cipelünk, kiválóan fedeznek minket, harcban is ügyesek és önállóak. Az egyetlen, amire felhívnám mindenki figyelmét, hogy nem fognak a lőszerrel takarékoskodni, és mivel közös tárból dolgozunk, nem érdemes kis harcok esetén nagy fegyvert hagyni a passzív szereplő kezében.



Az év ötlete volt miniszoknyát felvenni, bébi...!

Obscure évkönyv

Shannon Matthews: a játékos agya. Kitűnő tanuló, orvos szeretne lenni. Különlegessége, hogy bármelyik helyzetet pillanatok alatt átlátja, és ezért jó tanácsokat ad a többieknek. Ha ő van a csapatban, mindig tudhatjuk, mit kell tennünk.

Josh Carter: Riporternek készül, ezért különösen jeleskedik a felderítésben. Mindenkinél hamarabb veszi észre a felvehető tárgyakat, ráadásul közli, hogy van-e még dolgunk ott, ahol épp vagyunk. Szinte mindig érdemes magunknál tartani.

Ashley Thompson: Elvégzett egy önvédelmi tanfolyamot és jártas a harcművészetekben is. Kézi fegyverekkel egy csapat zombit is képes lemészárolni pillanatok alatt, lőfegyverekből pedig csak ő tud sorozatot leadni.

Stan Jones: Specialitása a zárak feltörése – erre a megfelelő eszközzel bármelyik szereplő képes, de ő töredék idő alatt viszi ezt véghez, ami egy zombikkal teli szobában nem hátrány.

Kenny Matthews: Ashely barátja, Shannon bátyja. Újbóli feltűnése meglepetés lehet, de South Park rajongók tudják, a Kennyk nem adják magukat könnyen. Ő fut a leggyorsabban, praktikusan ki lehet kerülni vele a zombikat alkalomadtán.

Extra információ, hogy a második játékos felett is átvehető az irányítás, ha beállítunk neki is billentyűkiosztást. Így egy klaviatúráról egyszerre ketten is játszhatunk, kellemes retro-érzés kíséretében. A kettős játék eredménye persze itt már nem csak a készítők munkáján, hanem a játékosok közti összehangoltságon is múlik. Könnyen okozhat fennakadást, hogy képesek vagyunk-e egy képernyőn belül tartani a duót...

A horror iskolája

Tipikus amerikai iskola ez a Leafmore High School: a megismert tanulók egytől-egyig állig felfegyverkezve járják a tantermeket... A fegyverarzenál semmi újdonságot nem tartalmaz: közelharci fegyverként baseballütők és vascsövek szolgálnak, a távolsági fegyverek közt pedig sörétes puska, pisztoly és revolver szerepel. Lőfegyvereink hasznos kiegészítői az elemlámpák, amiket minden puskacsőre érdemes ráragasztózni (...és igen: az Obscure tudja azt, amit a Doom 3 sem!). A Szörny Rt. legújabb munkatársai ugyanis rendre fényérzékenyek, könnyen meg lehet őket zavarni, vagy távol tartani némi szembevilágítással.

Gondolom ezek után senkit sem lepek meg azzal, ha elárulom, hogy ellenfeleink tinihorrorhoz kicsit hűtlen módon nem őrült maszkos gyilkosok közül kerülnek ki, hanem a Silent Hill és Resident Evil sorozatokból jól ismert groteszk élőhalott szörnyek lesznek. Többféle típus is bemutatkozik az Obscure végigjátszása során, de igazán egyik sem tudott meglepni. A leggyatrábbak mind közül a felismerhetetlenségig eltorzult négylábúak, akik már egy lövéstől is felborulnak. Kicsit nagyobb kihívást jelentenek a plafonról lelógó csápos szörnyek, akik nagyon szeretnek akasztófását játszani. Lesznek még klasszikus zombik, akik lógó nyelvükkel akarják felhívni magukra a figyelmet, de ez sem menti meg őket a divatjamúltságtól. A legkeményebb diót a szuperzombik jelentik, akik a Resident Evil 3, már előrehaladott állapotban mutálódott Nemesisének utánérzését keltik. Ellenük a leghatásosabb fegyver a fénygránát, főleg ha csapatostól támadnak.

Normál nehézségi fokon túlélni a játékot a Leafmore folyosóin nem jelent túl nagy kihívást, még akkor sem, ha eminens módjára életben tartjuk az összes szereplőnket. Egyedül a tölténykérdés lehet néha kritikus, de mentési CD-t mindig találunk eleget, a gyógyító eszközöket meg akár árulhatnánk is az osztályban. Ám, hogy ne legyen ilyen mosolygós a dolog, a galád készítők kitalálták, hogy a teljes befejezés csak a legnehezebb szinten végigjátszva nyílik meg...

Mindig is tudtam, hogy a tanári szoba szörnyű titkokat rejt!

Resident Evil Jr.

Egyáltalán nem csalódtam, nagyon kellemes kis játék volt az Obscure. Ha nem horrorjátékról lenne szó, azt mondanám, jópofa és aranyos. Olyasmi a stílusban, mint a light kóla az üdítők között: frissítő, jóleső, könnyen emészthető, csak épp nem valami ütős és hatásos. Egyáltalán nem forradalmi, de vannak olyan jó megoldásai, amit akár a nagyok is megirigyelhetnének. A műfaj szerelmesei közül, aki könnyed szórakozásra vágyik, annak bátran merem ajánlani. Ráadásul azoknak, akik eddig idegenkedtek a túlélő horror szélsőségesebb képviselőitől, kitűnő kóstoló lehet ez a játék – megártani senkinek nem fog...

OBSCURE

grafika	20/25
zene	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	10/15

81%

PC GURU index 4/5

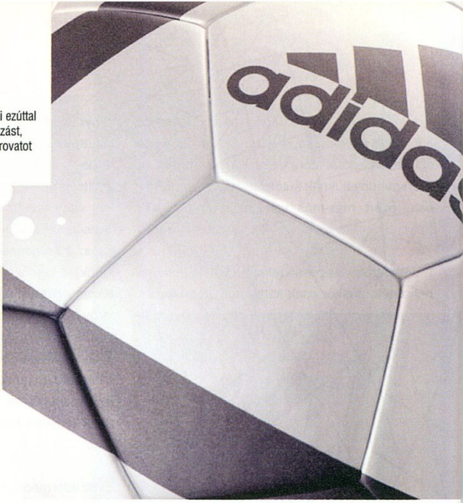
+
- Látványos, interakti környezet
- Hangulatos kooperatív játékmenet
- Gyenge gépen is jól fut

–
- Sablonos történet
- Nem túl nagy kihívás
- Rövid játékidő

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, DVD-ROM, 2.8 GB HDD

Cold Fear 82%
Silent Hill 4 73%
Alone in the Dark 4 74%

A gombfoci ezúttal nem időutazást, vagy retro-rovatot jelez...



Championship Felejts-el...

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

írta · Bacsi

fejlesztő > beautiful game studios **kiadó >** eidos interactive **web >** www.championshipmanager.co.uk

A Beautiful Game Studios London délkeleti városrészében, a híres tenisztornának is otthont adó Wimbledonban dolgozik. Az Eidos tulajdonában levő stúdió harminc tagja eddig más cégek alkalmazottjaként összesen 60 foci-témájú játék készítésében vett részt...

Nagy várakozással vettem kezembe a foci-menedzser játékok királyának és fundamentumának számító CM-sorozat legújabb darabját, amelyet ezúttal nem az alapító atyák, hanem a Beautiful Game Studios fejlesztett. Miután az eredeti fejlesztőcsapat, a Sports Interactive lelépett, tulajdonképpen csak maga a név és a logó maradt a kiadó tulajdonában. A Dave Rutter vezette új fejlesztőcsapatnak szó szerint a nulláról kellett kezdenie a játék elkészítését 2004 elején, egy képpel és 19 karakterrel... Roppant szerényen álltak a szent ügyhöz: a játékfejlesztés Real Madridjának nevezték ki magukat, lévén a brigád mögött több mint százévnyi játékfejlesztői múlt áll. A legfontosabb természetesen a Football Manager 2005-be átköltözött adatbázis pótlása volt, aminek elkészítésében több száz lelkes amatőr, és a királyi klubbal is dolgozó Professional Football System nevű ügynökség segített. Végül 25 liga 59 divízióját sikerült többé-kevésbé élethűen bedigitalizálni.

Nagy pénz, nagy foci?

Ha elkezdjük karosszék-menedzseri tevékenykedésünket, szembeötlő, mennyire weboldalszerű a játék grafikai felépítése: már régebben is volt olyan gyanúm, hogy sok dolgot ellestek a Championship, Total Club és Football Managerek a világhálóról, de a pálmát egyértelműen a Home gombot is felvonultató CM5 viszi el – ha még egy hónappal vékonyabb lett volna a fejlesztésre kapott idő, most valószínűleg Excel-táblákban bütykölgethetnénk...

Kellemetlenül érinthet egyeseket, hogy mindössze 25 bajnokságból áll a választék, s „természetesen" a magyar is hiányzik a felhozatalból – az NBI-es szado-mazo elmarad, kénytelenek leszünk beérni a Real Madriddal! Amilyen rohamléptékkel veszíti el a sorozat hazai népszerűségét (is), nem hiszem, hogy lenne olyan lelkes amatőr brigád, aki vállalná a hatalmas munkát, s elkészítené a vérprofi pannon bajnokságot...

Ha kiválasztjuk a gardírozandó egyesületet, a már unalomig ismert kezelőfelületen találjuk magunkat: tulajdonképpen tíz éve ugyanazzal a képernyővel nézünk farkasszemet, de hát a „győztes csapaton ne változtass!"-elv hol máshol lenne aktuális, mint itt! A szokásos alul-felül-jobboldalon-struktúra (cserészabatos az Football Managerrel) ezúttal is bőven elegendő a beállításokhoz és keresésekhez, szerencsére a készítők nem estek az agyonbonyolítás csapdájába, á' la Total Club Manager. Azt csak a mindenbe belekötő felem mondatja velem, hogy a főoldal gombjaival egy jobb ízlésű amatőr honlapkészítő sem égetné magát, általános iskolások versenyén is láttam ízlésesebbeket!

A játékoskeretek a jelenlegi állapotokat tükrözik, csökkentve kissé a játék realitását, de növelve a játékélményt: jó volt Gravesennel és az egészséges Woodgate-tel reálkodni a Madriddal... Aranylábúink tulajdonságlapja remekbeszabott: jómunkásembereink tíz technikai, kilenc szellemi, tizenegy fizikai és kilenc egyéb jellemvonással rendelkeznek, amit kívánság szerint húszas vagy százas skálán osztályoz a program. Sajnos még a legnagyobb sztároknak sincs igazi egyénisége, ezen a téren csúfosan lemarad a játék a konkurenciától. Újdonságként hat még a mindenre kiterjedő, de egyszerűen beállítható edzésoldal: az Eidos leigazolta szakértőnek Mervyn Dayt (jelenleg a Charlton Athtelic pályaedzője, korábban a West Ham United és a Leeds United kapusaként ismerkedett a futballal). Day – nevéhez méltóan – napi kapcsolatban állt a fejlesztőkkel, a bemelegítés és az edzések modellezésétől egészen a levezető gyakorlatokig minden az ő keze munkáját dicséri, ő a felelős a fejlődésmodul realisztikusságáért is.

Kellemetlen, hogy nem mehetünk szabadságra, azaz nem játszik hosszú hónapokat helyettünk a játék – de őszintén szólva ennek a funkcióknak jómagam sem láttam sok értelmét. Apró, de bosszantó változtatás viszont, hogy cserekapus nélkül nem léphetünk pályára, ami két ok miatt is kínos lehet. Egyrészt vészesebb sérüléshullám esetén mondjuk a hatodik lejátszott szezonunkban nehéz lesz keresni egy épkézláb portást (ráadásul egy klasszis védő jobb átlaggal véd, mint egy ifista kapus!), másrészt jobb eleve nem is vinni magunkkal második számú kapuvédőt, aki csak elveszi a helyet egy mezőnyjátékos, és a vele elérhető bővebb taktikai repertoár elől.

Egy (CM-) őrült naplója

Optimista hozzáállásom egészen addig maradt fent, míg bütykölgetéseim során el nem kezd-

tem magát a szezont. Talán úgy lenne legreálisabb, ha elmondanám pár digitális évnyi nyűglődéseim a Madriddal. Kezdjük a legfontosabbal: taktikailag nem sok újat hoz a játék, egyedül az aranylábúak „futtatását" tették egyszerűbbé, az egyénre szabható taktika ezen a szinten már természetes, éppen ezért volt mellbevágóan soványka a csapathaditervi rész. Láttam már komolyabbat egy-két konzolos sportjátékban is... Az igazolásokkal sincs minden rendben: bár elképesztően sok készpénz áll rendelkezésünkre, a vezetőség borzalmasan bugos! Szerettem volna leigazolni a régi szép idők emlékére a lejárt szerződésű, azaz ingyen megvásárolható Redondót, ám a nagyfőnök letiltotta az ügyletet, mondván nem ad érte 77 millió eurót! Ugyancsak sajnált a Presidente 15 milliót a fél világ által üldözött Maniche-ért, félmillióban határozta meg az argentin válogatott alapember Mareschano értékét – de két ismeretlen brazil és angol ifistáért könnyű szívvel kipengetett harmincat! A jövőbe sem tekint éppen optimistán, ha nincs készpénzünk, nem láttamoznak még egy szezon végén életbe lépő szerződést sem, még ha csak párszázezres összegről van is szó. S hogy végleg elvegyem kedveteket: akire egyszer odafent nemet mondtak, annál többé nem érdemes próbálkozni...

Ha végre elkezdjük a mérkőzést, hihetetlen látvány kerül elénk: mivel a meccs-engine is a keztek változatossá tenni, de találataink felét így is átemelésből szerezzük – sebaj!

A hanghatásoknál három pozitívumot is ki tudok emelni: kiválóan oldották meg magának a labda rúgásának ill. a hálóba csapódó játékszer hangjának reprodukálását (kivéve, ha szó szerint hálószaggató gólt lövünk, ami gyakran előforduló programhiba!), s végre szerepel a játékban egy kiváló hangosbemondó is! Igazi beszédet senki ne várjon (néha a szöveges eseményekkel is hadilábon áll a program...), csak hangfoszlányok szállnak a digitális levegőben, miként gyermekkorom boldog május 1-jei felvonulásain. Viszont szerény véleményem szerint igazi világsztárt, Mr. Beant sikerült felkérni erre a szerepre, ugyanis egy az egyben az ő mormogását vélem felfedezni cserék alkalmával. Apropó, csere: enyhén komikus, ahogyan a leváltandó futballista ledöcög a pályáról a kispadhoz, számot cserél a hátán, majd visszakocog a pályára; kiállításkor leballag szintén a kispadra, s ott köddé válik...
A közönség viszont a döbbent csend pártján áll: a kezdő sípszókor még csak-csak megszólalnak, de góloknál meglepően hűvösek maradtak: egy alkalommal 4:0-s vezetésig egy mukkot sem szóltak, majd egy blokkolt lövésnél percekig olléztak... De hát menedzser-játékban akkora értelme van a különböző hanghatásoknak, mint amilyen össztársadalmi haszna a szépségkirálynő-választásoknak.

„Egy ekkora hagyományokkal rendelkező játékot így elbaltázni - akárhonnan is nézzük, ez eddig az év bukása."

Sports Interactive tulajdonában maradt, a fejlesztőknek teljesen újra kellett programozni ezt a részt. S hogy mit „találtak fel"? Soha nem gondolnátok: a gombfocit... Pár fokkal elforgatták a játékteret, így némileg 3D-sedett a kinézet, persze csak a vicc szintjén. Annyi mindenesetre biztos, hogy a „futballisták" széle néha kissé zizis – legalább lesz alkalom könnyes szemmel emlékezni első, négymegás Voodoo kártyánkra... A játék közbeni beállítási lehetőségek a fentiek ellenére csillagos ötöst érdemelnek: lehet növelni a sebességet 2-60-szorosig (igaz, az utóbbi kizárólag a Hihetetlen család tagjainak kínál élményalapot), de azonnal is véget vethetünk a 90 percnek. Ez egyébként erősen ellenjavallt, ugyanis nagyokat lehet nevetni futballistáinkon és az összecsapás körítésén – ráadásul mintha a programozók gyengébb kalkulált eredményekkel büntetnék a „speedeseket"! Az még hagyján, hogy a portások a kobakjuk tetején tárolják a labdát, de megmaradtak a kezdeti NHL-kapusok szintjén, azaz bármikor, bármekkora távolságból képesek potyagólokat kapni, mérkőzésenként akár hármat-négyet is. Hátvédeinkre hű Sancho Panzaként támaszkodhatnak idegborzolás terén: egy bekkem egyszer 30 méterről lőtt egy bombaöngólt... Az ellenfélnek kiosztandó dugókat igyekeztek...

Korrekten megoldották viszont a sérülések lemodellezését: végre nem dőlnek ki sztárjátékosaink sorra hosszú hónapokra. A játékélmény itt egy góllal legyőzte a valósághűséget, de emiatt végképp nem bánkódhatunk, legalább spórolhatunk a Load gomb koptatásával. Bár ha erre kell fanyalodnunk, akkor sincs ok a pánikra: kevés jó tulajdonságot lehet érvként elősorolni a játék mellett, de az elképesztő gyorsaságát nehéz lenne felülmúlni. Már elindításkor is dicséretesen rövid idő alatt rak össze több, maximális részletességű bajnokságot (a régmúltban ez akár 3-4 órásra (!) is sikeredhetett – de legalább volt idő a családi életre...), s játék közben is meglepően fürge – bár az nem tetszett, hogy mindenképpen meg kell tekinteni más összecsapások eredményeit, mielőtt a Continue gombra bökünk. Mindez csak kellemes szirénzene az email-őrülethez képest: bár izgalmas média- és egyéb nyilatkozatokat ígértek a reklámok, ehhez képest a befutó levelek 95%-a arról értesít, hogy számunkra abszolút érdektelen játékosokat melyik klub figyel és ki szeretné leigazolni őket. A lista semmi perc alatt tele lesz a wanted/targeted végű levélcímekkel s mi kénytelenek is leszünk mindet végigpörgetni...

Tíz dolog, amit utálok benned

Grafikai minimum és programhiba-halmok ide, zenei nullszaldó és semmi újítás oda, a játék fogadtatása a futball és a Championship Manager őshazájában elképesztő volt: több héten át vezette az angol eladási listákat! Az első patch hibalistája többoldalas (lásd a DVD-t, ahol resc kol-

Irreál Madrid: szenved a sztárcsapat és a játékos is...

lega összegyűjtötte ezeket) – de hát a döglődő Eidos a nagyüzemi rókabőr-nyúzást már többször bevetette (Commandos, Tomb Raider...), s ez szomorú jövőképet vetít elénk...
A legjobban nem is az fájt a már több mint tíz éve Championship Manager-rajongó lelkemnek, hogy minimum tíz súlyos hibával rendelkezik a játék (grafika, zene, gombfoci, emailek, kapusok, adatbázis-hibák, unalom, vezetőség, meccsmotor, interaktivitás hiánya), hiszen ezeket a magával ragadó hangulat pótolhatná. A katasztrófa az, hogy elkérnek egy híján tízezer forintot a programért anélkül, hogy egyetlen, a gyakorlatban is hasznos újdonsággal szolgáltak volna – ráadásul a kiadó tavaly ezt már eljátszotta a jónéppel!

Anno a Total Club Manager 2004 felbukkanásakor a zseniális és pimaszul jóképű cikkíró azt írta az EA üdvöskéjéről: „Meghalt a király, éljen a király!". S hogy most a Championship Manager 5-höz kölcsönvehetem-e a harmadik Gyűrűk Ura könyv alcímét? Nem. A király meghalt – és eltemették...

Championship Manager 5

grafika	13/25
zene	07/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	09/15

57%

PC GURU index 3/5

\+
- Gyors
- Viccesek a bugok...
- Az ellenfél kapusai

\−
- Nem reális
- Gombfoci
- A mi kapusaink...

TCM 2005	93%
FM 2005	91%
CM4	84%

Minimum gépigény: P3 900 MHZ, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 300 MB HDD

Marcona kommandósaink hősiesen szitává lőnek mindenkit, akin turbán van

Veszélyben a világ! Meg az olaj...

írta · Flatline

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

fejlesztő > destineer **kiadó** > take 2 **web** > www.firsttofight.com

A Minnesota államban dolgozó, 2001-ben alapított Destineer fejlesztőcég kulcsfigurái igazi veteránok: Peter Tamte, a Bungie volt elnökvezérigazgatója és Paul Rinde aki az Atarin belül ült ugyanebben a székben. A csapat saját 3D motorját használja játékaihoz, Macintosh divíziójuk is erős, ugyanakkor eddig a pillanatig nem jelentek meg igazán értékelhető játékkal a piacon...

A Close Combat sorozat évek óta létezik, fejlesztőtől fejlesztőhöz szállnak a cím jogai, hogy a következő epizódot a következő kiadó eljuttassa a nagyközönséghez. Az eddigi részek a real-time stratégia műfajában sorakoztak fel, annak is a taktikai, építkezés-egységtermelés nélküli válfajában – és jellemzően megpróbáltak a realizmus felé hajlani, több-kevesebb sikerrel. A legújabb epizódban, az aktuális fejlesztő, a Destineer azt ígérte, hogy mindenki a földön fog hengergőzni és tapsikolni örömében, annyira komolyan vették a valósághű modellezést – mellesleg pedig a taktikai FPS stílusába váltottak egy éles kanyarral. Ugyan a környezet és a 3D motor lehetővé tehette volna, hogy maradéktalanul, vagy kisebb hiányosságokkal szétpuffantsák az összes hasonló, tengerészgyalogosos (szép magyar szó) taktikai FPS-t, de sajnos nem ez lett a helyzet... A végeredmény sokkal inkább egy hajszőkítő paráktól hemzsegő játékpaca, amelynek azért van pár kellemes színfoltja is.

Játékmechanika

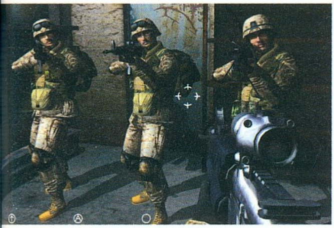
A Destineer marketinges kommandója vígan mosolyogva hirdeti mindenhol, hogy fejlesztésük gerincét olyan motor képezi, melyet az amerikai tengerészgyalogosok kiképzésénél használt szimulációs szoftverek számos elemét tartalmazza. Ugyan a hadsereg részéről semmilyen információt nem sikerült szereznem, hogy a fiatal leendő bakák a naphosszat árokban kúszás és a krumplihámozás mellett egyfolytában Close Combattal multiznak-e az őrmesterekkel, egyelőre kétkedve fogadom az állítást, hogy jelen formájában bárki is komolyabb célokra használná a játékot, vagy annak bármilyen elemét. (Ha már itt tartunk: akit a játékok, és a katonai kiképzőszoftverek összefonódásának témája bővebben is érdekel, figyelő tekintetét vesse e havi Gondolatébresztő rovatunkra!)

Remélem, a "fedezz!" parancsot nem úgy értik a társaink...

...mint a Kutya magazinban a gazdik az apróhirdetésekben!

A játékos által irányított négytagú lövészcsapat bevetései Bejrútban történnek, mely a történet szerint szeparatista lázadások folytán súlyos konfliktusba került az arab térség környező országaival. Természetesen Amerika most is odaküldi rendcsináló hadseregét fehér pacin, így csapatfőnökként operálhatunk minél több golyót a többnyire arabul sikoltozó ellenfelekbe. Nem szeretnék mélyebben belemenni annak ecsetelésébe, hogy mennyire elegem van már a hasonló ellenségképből, a politikai szófacsarás törlésének lehetőségét sem hagyom meg Hancubébinek, így mindenki elégedett lesz.

Az első dolog, amit új játék kezdetekor egy öt és fél pecres tutorial videó a játékosra zúdít, az az irányítás és a csapatmozgatás elveinek alapjai. Társaink automatizáltabban mozognak, mint a hasonló példaként előkaparható Brothers in Arms bajtársai, nem kell folyamatosan felügyelni tevékenységüket, tökéletesen jól hajtják végre az általunk kiadott parancsokat. Mint szakaszparancsnok, ebben a játékban is kiadhatunk minden olyan parancsot, mely harci helyzetben használható. Társaink fedezhetnek területet, be-



Jajj, klónok! Mégse kéne erőltetni ezt a géntechnikát...

szoríthatnak fedezéke mögé ellenfeleket záró-tűzzel, szobákat foglalhatnak el, sebesülteket menthetnek, lefegyverezhetnek ellenfeleket és így tovább. A kezelőfelület mindig mindenről tájékoztat – elsősorban a célkereszt színe határozza meg, hogy egy-egy szemberohanó élőlény mennyire ellenséges. A piros szín értelemszerűen a visszalövős bajszosokat jelenti, a kék és sárga pedig a semlegeseket és az éppen lefegyverzés, vagy egyéb manőver alatt álló embereket. Bármilyen, csapatra vonatkozó parancsot gyorsan és könnyedén kiadhatunk a jobb gomb megfelelő helyen történő megnyomásával, ahol egy felugró négypólusú menüből kiválasztható az épp kívánt manőver. Ilyet is láttunk már párszor, de ami jó, az kölcsönvehető és nem biztos, hogy az erőltetett újítási szándék minden esetben a játék javára válna. Sőt, a Close Combat jelenetei, amikor épp nem holtidőben mászkálás zajlik (ilyen elég kevés van), meglehetősen intenzívek és pörgősek. Aztán egy idő után ásítozóssá válik a hangulat, mert a szingli hadjárat története jócskán hagy kívánnivalót maga után, az ellenfelek sorai is egyre inkább ismétlik önmagukat, plusz az elvégzendő feladatok is a „mentsd meg, fogd el, vedd be" gondolatkörben mozognak (mely hármas utolsó tagja természetesen nem a Guy Game 2 alcíme...).

Kellett nektek belekötni a békefenntartó egységbe...

A csapattársak látómezeje a potenciális sebeket okozó lövedékek beérkezési irányából 270 fokot fed le, így mögénk, és kétoldalra nem kell figyelni szinte, csak előre. Hihetetlen, hogy mennyire intelligensen hárítanak el minden lehetséges ellenfelet, akik megpróbálnak bekeríteni minket, vagy hátulról betámadni! Sőt, néha annyira jól lőnek a társak (nehezebb fokozaton is), hogy FPS rajongó legyen a talpán, aki hamarabb rántja a célkeresztet a harc hevében az egyre közelebb férkőző ellenfélre, mint ők. A maradék 90 fokról való gondoskodás a csapatfőnök feladata, de nagyon nehéz megszokni, hogy csak előre kell figyelni és a helyes parancsok kiadásával foglalkozni, minthogy Rambo-bébiként rohangáljunk misszióról misszióra, lelőve mindenkit, míg a társak ebédelnek a lakókocsiban... Ööö, háborúban nincs is lakókocsi, mindegy, értitek...

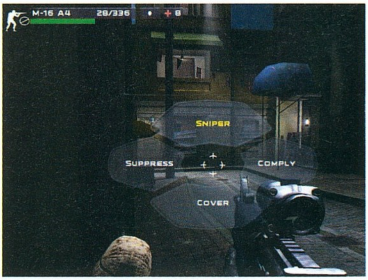
A realizmus nekem nem jött át igazán. Szinte hihetetlen, hogy szimulációs módba kapcsolva, amikor minden egyes lövedéknek és cselekedetnek úgy kéne történnie (és úgy kellene reagálnia a játékkörnyezetnek), mintha valóban megtörténnének; milyen nevetségesen buta dolgokat engedtek meg maguknak a fejlesztők. Sírva térdeltem a gép előtt, mikor a legelső pálya legelső szobájában megkapva az irányítást, azt tettem, amit minden FPS játékos tesz, ha csapattársai vannak: lelőttem egy társamat, ellenőrizvén a rongybaba-fizikát. A másik két társ olyan nyugalommal vette tudomásul, hogy mészárost játszottam, mintha a legtermészetesebb dolog lenne a háborúban, hogy a sajátjaimat irtom szórakozásból. Ez, és még számos egyéb „apró" nüánsz a fegyverkezeléseknél és ellenfél intelligenciájánál számomra nagyon távolra helyezi a Close Combatot a realizmussal felvértezett játékoktól. Más tekintetben viszonylag helytáll a dolog, ha már nagyon muszáj lenne választanom, hogy mi a Close Combat elemei közül az, ami a leginkább oktathatóvá válhat katonai körökben, az a csapamozgás koordinálása – bár arra a Full Spectrum Warrior is majdnem ennyire jó volt.

„ Kíváncsiak lennénk, mennyi pénzt kaphatott az a katona, aki azt nyilatkozta, hogy ez az eddigi legreálisabb akciójáték... "

Poros fal, müezzin, napfény

A grafika viszonylag rendben van, bár semmilyen téren nem mutat előrelépést egy Unreal 2-es engine-hez képest, sőt, egyértelműen érződik, hogy Xboxra is megjelent a játék – de legalább a textúraminőséget megduplázták a nagyobb felbontások miatt. Szép részecskeeffekteket és DirectX 9-es megoldásokat senki se várjon, de ezek híján legalább gyors a Destineer engine-je. A katonák és az ellenfelek mozgása gyengébb, mint az átlag: rengetegszer lógnak át egymáson a poligonok és az ismétlődő animációs fázisok is túlontúl darabosak: inkább ne is nézzétek társaitokat futás közben.

A fegyverek hangja autentikusnak mondható, a legutolsó pukkanás és szörcsenés is jól eltalált, de ez sajnos kevés az üdvösséghez, ahogy azt a korábban ecsetelt problémák fényében gondolhatjátok. Az M16-osok hangja kifejezetten jó, a narráció viszont annál gyengébb. Mind a történetet végigvezető riporternő, mind a főhős körüli kommentárok gyengék, nem lett volna hátrány hivatásos szinkronszínészeket alkalmazni. Zene sajnos nincs sok, és ami van, az is egy szál ismétlődő dallamra épül, ami a harmadik hírösszefoglaló videobejátszásnál már kifejezetten idegesítő.



Az egyszerű, de jól használható akció-menü

Végítélet

Nem tudom, a Close Combat következő epizódja milyen lesz, de az biztos, hogy van hova fejlődnie... Hiszem, hogy a First to Fight jó eladásokat fog produkálni átlagos játékmente ellenére, hiszen jól tudjuk, hogy az amerikai piac harap a katonai erejüket érintő játékokra, főleg, ha arabokat kell irtani benne, messze a szabadság hazájától és a bátrak otthonától. Csak azoknak ajánlom, akik rajonganak a csapatalapú lövöldözős játékokért, még ha mellőznek is minden fantáziát és újítást. Nekik is leginkább akkor, ha már rongyosra játszották a Republic Commandót és a Brothers in Armst.

Close Combat: First to Fight

grafika	17/25
zene	10/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	11/15

70%

PC GURU index 3/5

\+ Autentikus környezet
\+ Kooperatív multiplayer

\- Buta AI
\- Az ígéretek ellenére nem realisztikus

Close Combat 3 80%
Full Spectrum Warrior 84%
Brothers In Arms 86%

Minimum gépigény: P3 1,3 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 MB HDD

2 vadonatúj GERICOM notebook, 0 forint kezdőbefizetéssel

GERICOM

▪ GERICOM BELLAGIO

127,900 Ft

Mobilitás és modern kiépítés kiváló áron.

A GERICOM BELLAGIO igazán mindent tud, amit a nagyok, de más gyártókhoz képest jelentősen kedvezőbb áron! Intel chipset és Intel Centrino technológia, villámgyors legújabb generációs DVD író, bőséges memóriakapacitás és ergonómikus kialakítás.

A nagyméretű kijelzőn kényelmesen dolgozhat, de mégsem kell aggódnia a gép hordozhatósága felől, hiszen mérete és tömege kategóriájában a legjobb.

- 15.1" XGA (1024*768) kijelző
- Intel Celeron-M 340 processzor, 1500Mhz
- Intel 852GM/GME chipset
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- 8x Double Layer 8.5GB DVD +/- RW író
- Intel® Extreme Graphics 2, max: 64MB memory + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- 4x USB v2.0 port,
- MiniPCI csatlakozó
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Digitális 3D hangkártya
- Külső monitor, mikrofon és fejhalgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326 x 277 x 36mm, 2.7kg

GERICOM mobile world

▪ GERICOM SUPERSONIC PCI-E

319,900 Ft

Ez a rendkívül attraktív gép a GERICOM vezető típusa. Minden technikai újdonság megtalálható benne, amire csak szükségünk lehet. Az Intel villámgyors és alacsony energiaigényű processzora, a SONY által bevezetett X-Black extra ragyogó képernyő, az egyik leggyorsabb grafikus kártya, a GeForce Go 6600, DVD író, több órás akku idő és minden munkára elegendő 80GB merevlemez. Természetesen beépített WLAN (vezeték nélküli) hálózati kártyával és memóriakártyáinkat olvasó 5in1 kártyaolvasóval is fel van szerelve. Ultra vékony kivitelben (28mm) és kategóriáján belül a legkisebb súllyal várja Önöket.

- 15.4" WXGA (1280x800) kijelző
- Intel Pentium-M 740 processzor, 1730MHz
- Intel 915PM chipset
- 512MB DDR2-533 RAM
- 80GB merevlemez
- 8x Double Layer 8.5GB DVD +/- RW író
- nVIDIA GeForce Go 6600 128 MB DDR3 PCI-Express
- S-Video kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Gigabit LAN 10/100/1000Mbit
- Intel PRO/Wireless LAN 2915 a/b/g
- FireWire IEEE1394
- 4x USB v2.0 port
- Infra port
- AC'97 2.1, SPDiF
- 5in1 kártyaolvasó (XD/MMC/SD/MS/MS Pro)
- Digitális 3D hangkártya
- Külső monitor, mikrofon és fejhalgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 363 x 266 x 28mm, 2.75kg

Microsoft Windows xp Home Edition

GERICOM mobile world

Windows XP Home SP2, Power DVD Soultion ajándékba!

ACOMP PÓLUS CENTER
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel.:/Fax: 419-4091, 419-4092
Nyitvatartás: minden nap 10-20 óráig.

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.
Tel.:/Fax: 339-5647, 339-5648
Nyitva: H-P: 9.00 - 17.00, Szo-V: Zárva

ACOMP
Aktuális árak, teljes katalógus: **www.acomp.hu**
Gericom termék honlapunk: www.gericom.hu
Sony honlapunk: **www.sonynotebook.hu**

Az ACOMP Kft a magyar olimpiai csapat hivatalos informatikai szállítója

ACOMP
Számíthat ránk.

A sokszoros tesztgyőztes GERICOM EGO szenzációs akcióban

A SULINET keretein belül Önnek 60,000 Ft visszajár!
Windows XP Home és Gericom notebook táska ajándékba!

GERICOM EGO
239,900 Ft

Nem kell lemondania a felsőkategória luxusáról, ha nulla forint kezdőbefizetéssel szeretne már ma hazavinni egy igényes kivitelezésű, pillekönnyű noteszgépet, amely sorra nyeri a teszteket.

A megerősített magnézium házas gép Intel Centrino technológiát használ. WireLess LAN segítségével bármely vezeték nélküli hálózathoz csatlakozhatunk.

A 4in1 kártyaolvasó azonnal fogadja digitális fényképezőink adatait, a nagysebességű DVD író 4.7GB adatot archiválhat, vagy játszva elkészítheti saját DVD házi mozinkat is. A 15" kijelző vékony keretével, elegáns és könnyed benyomást kelt.

Az extra csendes hűtési rendszer hatékonyan végzi a dolgát, így a gép meglepően halkan és alacsony hőmérsékleten üzemel.

Ne feledkezzünk el az ATI 9700-as grafikus kártyájáról sem, mert ezzel minden grafikus alkalmazás és játék program a jelen technika csúcssebességével futhat.

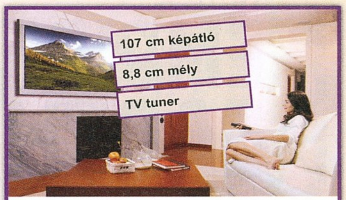
Fontos tudni, hogy a gép igen hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezik, ezért akkumulátoros használat esetén bőven van időnk egy DVD film végignézésére, majd a munkánk befejezésére is!

- 15.1" XGA (1024x768) kijelző
- Intel Pentium-M 705 processzor, 1500MHz / 1024kb cache
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- DVD +RW író meghajtó
- ATI Radeon 9700 Mobility grafikus kártya, 64MB DDR RAM +TV-OUT
- Wireless LAN (802.11b/g)
- Fax Modem,EtherNet, FireWire
- 3x USB 2.0 port, PCMCIA csatlakozó
- 4in1 memória kártya olvasó
- Külső párhuzamos, monitor, mikrofon, fejhallgató csatlakozó
- 329 x 280 x 32mm, 2.9kg
- GERICOM hordtáska ajándékba!
- Windows XP HOME, PowerDVD5, Pinnacle Instant CD/DVD 8SE

EXTRA kiépítés:
269,900 Ft
(37,375 Ft + 11,764 Ft / hó)

- 15.1" XGA (1024x768) kijelző
- Intel Pentium-M 735 processzor, 1700MHz / 2048kb cache
- 1024MB DDR RAM
- 80GB UDMA merevlemez

GERICOM mobile world



37,488 Ft + 13,230 Ft / hó
BUDAPEST BANK THM: 26.78%

GERICOM 42" PLASMA GTV4211
299,900 Ft

Ezt a mindössze 8,8 cm mély plasma képernyőt most szenzációs áron kínáljuk Önnek, amelyet igen kedvező hitel konstrukció tesz még elérhetőbbé!

ACOMP XPLORER multimédia PC
55,555 Ft

MSI MEGASTICK 256 MB
13,992 Ft

Másolja fel kedvenc zenéit a MEGASTICK memóriájába, és bárhova is utazik, a lehető legkisebb helyen tárolva azonnal meghallgathatja a számokat. A kiváló minőségű fejhallgató és a beépített FM rádió szintén a készülék tartozéka. A sokoldalú MEGASTICK-et használhatjuk diktafonként és memória kulcsként is. Az elegáns dizájn és az elbűvölő forma mindenkit magával ragad.

USB 2.0 512 MB Pendrive memóriakulcs: 6,992 Ft
Intel® Pentium® 4, 2800MHz, FSB533 Prescott: 23,992 Ft
AKCIÓ!

A Birodalom össze-vissza vág

EMPIRE EARTH 2

írta · Greg5

fejlesztő > mad doc software
kiadó > vivendi universal games
web > www.empireearth2.com

A Mad Doc csapatát az AI-specialista Dr. Ian Lane Davis alapította '99-ben (az úriember azelőtt az Activision egyik belső stúdióját vezette). Az amerikai brigád első játéka az egyik legnagyobb sikerű Star Trek játék, az Armada volt. A folytatás és egy repülőgép-szimulátor, a Jane's Attack Squadron után átmentek kiegészítő-gyártásba: az Empire Earth-höz és a Dungeon Siege-hez készítettek kiegészítő lemezt. Az Empire Earth 2-vel most végre megkapták a lehetőséget, hogy igazán nagyot alkossanak...

A könnyűlovasságtól a tankhadosztályokig: ez egy ilyen szűklátókörű játék...

„2005 az RTS-ek éve!" – szajkózza folyton Hancu cikkeiben és élőszóban is, a szerkesztőségben pedig nincs cikkíró, aki nálam szélesebb és elégedettebb vigyorral értene egyet a bölcs meglátással. Age of Empires 3, ParaWorld, Rise and Fall, Empire at War... nem is beszélve a bejelentésre váró Red Alert, Total Annihilation és Rise of Nations folytatásokról! Mostani számunkra is kijutott a jóból, két kiemelkedő történelmi stratégiai játék is befutott – a nagyobb (pozitív) meglepetést az Empire Earth 2 okozta.

Az eredeti Empire Earth a legtöbb, magára valamit is adó magazinban elnyerte 2001 legjobb stratégiai játékának címét. Nem csoda: Rick Goodman, az Age of Empires atyja monumentális játékában lefedte a civilizált emberiség teljes történetét, a közel száz egységtípus pedig hatalmas újrajátszhatósági értéket és változatosságot adott a programnak. A játékból bő kétmillió példány kelt el világszerte, ezt pedig kevés kiadó hagyná szó nélkül – a Vivendi is kiadta az ukázt a folytatás elkészítésére. Rick csapata időközben új vizekre evezett, kétszer is kiadót váltott (most éppen a Mindwaynek dolgozik), szóval a Vivendinek új munkásembereket kellett találnia. Így került a képbe a játékaival eddig igen változó minőséget felmutató, ezért felemás hírnévvel rendelkező Mad Doc. A tapasztalt játékosokat a folytatás nem izgatta fel különösebben (tavaly az E3-on alig-alig lézengett valaki az Empire Earth 2-t futtató gépeknél) – a Mad Doc viszont élt a lehetőséggel: csak az alacsony költségvetésen és pár apróságon múlt, hogy nem lett az Empire Earth 2-ből igazi klasszikus...

Homokvihar, pálmafák, pagoda. Melyik a kakukktojás?

„Az év egyik legjobb, legélvezetesebb stratégiai játéka - igazán kár, hogy a kivitelezésre nem figyeltek oda jobban..."

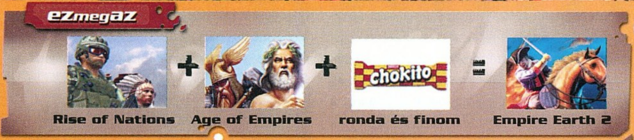
Igazi folytatás

Az Empire Earth 2 az eredeti játékban lefektetett alapokat viszi tovább: ezúttal tizenöt korszakon keresztül pátyolgathatjuk törzsünket, államunkat, majd birodalmunkat. A korszakhatárok nem bírnak akkora jelentősséggel, mint a hasonló programokban: még neve sincs a tizenöt periódusnak, egyszerűen római számokkal vannak jelölve. További fontos különbség a konkurenciához (mondjuk ki: az Age-szériához) képest, hogy jelentősen több egységünk lehet (akár sok száz fős seregek is összecsaphatnak). A nyersanyagok sem merülnek ki a szokásos élelmiszer, fa, kő, arany négyesben; megjelenik az ón, a vas, és egy különleges erőforrás, a tudás is. Sőt, a későbbi korokban feltűnő nyersanyagokként, a kőolaj és az urán is birodalmunk nélkülözhetetlen hajtóanyaga lesz.

Az elsőre igen összetettnek tűnő gazdasági-katonai rendszert a készítők átlátható, mindenre kiterjedő és újszerű kezelési metódussal oldották meg. A leghasznosabb újdonság a jobb alsó sarokban a második minitérkép. Míg a bal alsó sarokban lévő a szokásos módon az egész pálya fontosabb épületeit és egységeit ábrázolja apró ikonokkal, addig a jobb alsón igazi, valós idejű játékteret láthatunk, mint ha csak még egy, igaz sokkal kisebb monitorunk lenne a főképernyő mellett. A pálya tetszőleges helyeire helyezethetünk virtuális kamerákat, melyek között F1-F9-cel tudunk váltogatni (akár automatikusra is tehetjük), így tökéletesen szemmel tarthatjuk a különböző helyen folyó termelést, az egységek

Népünk piramist emel a tiszteletünkre - de személyi kultusz, na az nincs!

A méretarányok mintha nem stimmelnének 100%-osan...



IDŐJÁRÁS

Az Empire Earth-ben igen nagy szerepet játszik az időjárás és az évszakok váltakozása. Ez nem csak nekünk, a virtuális hadvezérnek

...pedig Aigner Szilárd szép, verőfényes időt ígért!

okoz gondot, és csökkenti a tájékozódási képességét (hóviharban például alig látni valamit a pályából), de egységeink is lassabban közlekednek esőben, és kevésbé látnak hóesésben.

Az időjárás alaposan megtréfálhatja a legnagyobb hadvezéreket is

gyártását, vagy éppen a veszélyeztetett támadási pontokat. Hihetetlen módon megkönnyíti az átláthatóságot és a kezelést, nem tudom, az eddigi RTS készítőknek hogy nem jutott eszébe...

Ha ennyi térkép még nem lenne elég, a Tab billentyűvel kiválthatunk a nagy, Rizikó-szerű stratégiai térképre is, aminek gazdasági és katonai változatai között kapcsolgatva tökéletesen felvilágosodhatunk az adott pálya és civilizációnk minden tulajdonságáról. Látjuk, pontosan hol, mennyien bányásznak, hol vannak még lelőhelyek, és akár innen, az egységek külön megkeresése és megfogás nélkül is átrendelhetünk munkásokat a fontosabbnak ítélt helyszínekre! Még zseniálisabb, hogy ugyanitt haditerveket is készíthetünk szövetségeseink számára. Nyilakkal határozhatjuk meg a tervezett csapatmozgást, körökkel pedig a kiindulópontot, illetve a támadás célját. Tervünket a mesterséges intelligencia egész jól hajtja végre, multiplayer módban pedig társainknak lehetőségük van változtatni az általunk „rajzolt" taktikai térképen, ha valamiben nem értenének egyet – a végleges tervet pedig el is menthetjük gondolva a későbbi csatákra.

Jelszavunk a régi: "Öld meg mindet, Isten majd kiválogatja az övéit!"

Diplomácia felsőfokon

Az eddigi birodalomépítős játékokban nemigen volt igazán mély lehetőségünk diplomáciai tehetségünket kiélni, ugyanis ezek az opciók jórészt kimerültek a szövetséges, semleges, ellenséges trió közötti váltogatásban, illetve nyersanyag-támogatásban. Az Empire Earth 2-ben viszont hatalmas részletességgel állíthatjuk be, hogy és milyen feltételekkel kötünk szövetséget. Katonai támogatásunkat időtartamhoz, illetve különböző feltételekhez köthetjük: kérhetünk bizonyos mennyiségű nyersanyagot, területeket adhatunk át a rajta lévő épületekkel együtt, vagy katonák irányítását is a másik kezébe adhatjuk! Meghatározhatjuk, pontosan mit is láthasson a

szövetségesünk a mi egységeinkből, épületeinkből, illetve a határon való átjárást is engedélyezhetjük és tilthatjuk. A többjátékos csaták egyik érzékeny pontjának számító nyersanyaglopás problémáját is jó előre rendezhetjük: engedélyezhetjük, vagy tilthatjuk a mi területünkről való bányászást, de azt is beállíthatjuk, hogy a mi határunkon belül kitermelt alapanyagok hány százaléka illessen automatikusan minket.

A játék átláthatósága és irányítása a nagyszerű újításoktól eltekintve is minden igényt kielégít: az alaptérképről két egérkattintással csaknem bármilyen utasítást kiadhatunk. Rengeteg – igaz nem átállítható és csak a kézikönyvben olvasható – nagyon hasznos hotkey-kiosztás létezik:

A gonosz pirosaknak az oázisunkra fáj a foga

„Szingliben a kiemelkedő AI, multiban a milliónyi taktikai lehetőség feledteti el a kissé kopottas grafikát”

egy egyszerű billentyűkombinációval például kijelölhetünk bizonyos nyersanyagokat bányászó munkásokat, egy másikkal pedig átküldhetjük őket, mondjuk az uránbányába. Hasonlóan jó, hogy minden fejlesztést megkezdhetünk egyetlen sima gombnyomással, sőt bármilyen egységcsoportot is egy pillanat alatt kiválaszthatunk. A kézikönyvben közel kétszáz (!) gyorsbillentyű-parancsról olvashatunk! A szokásos agresszív vagy defenzív módot minden egységre külön beállíthatjuk és ez jól is működik: nem fogja az ellenség lemészárolni a fél várost a tétlenül álló katonáink mellett, de nem is lehet őket becsalogatni a védelmi tornyok kereszttüzébe. Egyszerűen, de nagyszerűen lett megoldva a formációkezelés is: csak pár van belőlük, de azok mind nagyon jól használhatóak és katonáink kőkeményen tartják az alakzatot a csata hevében is, amennyire csak lehet. A hatalmas seregek ellenére az útkeresés is jól lett megoldva, csoportokba osztva könnyedén tudunk navigálni nagyobb csapatokat is.

A számtalan újítást szépen ki is használja a játék a hadjárat módban. Bár jószerivel mindig az ellenség lefizetése illetve elpáholása a dolgunk, a sablonfeladatokat nagyon ügyesen fűszerezték érdekes, scriptelt motívumokkal. Néha fel kell adnunk városainkat a szisztematikusan támadó ellenség elől, van, hogy a szövetségesünk siet váratlanul segítségünkre, a legtöbb esetben pedig többféle taktikával is megoldhatók a pályák. A küldetések ennek ellenére sajnos elég laposak: nincsenek fontosabb hősök, se dialógusok, se hirtelen történések, mint az Age of Mythologyban láthattuk; inkább a Rise of Nations hadjárataira hasonlít a kampány. A játék egyébként több vonatkozásában is a Rise of Nationsre hasonlít: onnan vették át a határok intézményét is; a birodalmakat színes vonalakkal jelölt virtuális válaszfalak határolják, aminek számos katonai és gazdasági vonatkozása van. A fejlődési rendszer is nagy vonalakban a Rise of Nations módszerét követi, de sajnos erősen leegyszerűsített formában. Konkrétan külön a katonákat, épületeket nem is tudjuk fejleszteni sehol – ehelyett minden korban kapunk 3*4 kategóriát, amik közül technológia pontjainkkal (amit egyetem építésével vagy ellenségünktől szerezhetünk) válthatunk meg. A baj ezekkel a fejlesztésekkel csak az, hogy a legtöbbjük félelmetesen semmitmondó és csaknem értelmetlen... Idegesítő módon ismétlik egymást a „bizonyos épületeknek/egységeknek +10% látótér/életerő” jellegű, elhanyagolható jelentőségű fejlesztések, igazán hasznos alig van köztük. Mivel a korlépéshez – ami automatikus felfejlesztésekkel jár – ezekből kell bizonyos számút kifejleszteni, kötelezően kidobott pénznek, pardon, technológiapontnak érezzük az egészet. Az viszont jó ötlet, hogy bizonyos egységeket, fejlesztéseket csak adott korban érhetünk el, így kétszer is meggondoljuk mielőtt tovább lépnénk civilizációnkkal.

Rohaaam! Megérkezett a boltokba az új World of Warcraft-szállítmány...

Régi motoros – ronda, de finom?

Akkor most jöjjön a sűrű feketeleves... A nagy ötletek és az igényesség ellenére a játéknak nincs igazán hangulata, ami elsősorban a csúnyácska grafikára vezethető vissza. Sajnos az

IAN Davis prof.

„Amikor 100 km/órás sebességgel száguldasz egy katonai terepjárón, amit gépi intelligencia irányít, csak reménykedhetsz, hogy tényleg jó AI-t készítettél...”

Ian Davis, a carneige-i számítástechnikai egyetem mesterséges intelligencia szakán szerzett diplomát; szakdolgozatát robotikából írta, a gépi intelligencia iránti érdeklődése pedig azóta is töretlen. Az USA legkomolyabb katonai projektjeiben dolgozott: gépi irányítású járműveket készített a Nemzetbiztonsági Hivatalnak és részt vett több holdjáró irányító programjának elkészítésében is a NASA számára... Bár korábban is bedolgozott néhány Activision-játék mesterséges intelligenciájának kidolgozásába, sőt a cégen belül egész fejlesztőstúdiót vezetett évekig, csak 1999-ben látta elérkezettnek az időt, hogy saját céget alapítson. A Mad Docon belül természetesen továbbra is a játékok mesterséges intelligenciájának tervezésével van elfoglalva, emellett menedzseli a céget is. A hozzáértők számára néha előadást is tart a különböző nagyobb játékshow-kon, bár ezekről a laikus érdeklődők rendszerint gyorsabban és pánikszerűbben menekülnek ki, mint amikor Laa-Yosh kezdi el teljesen közérthető módon fejtegetni a real-time renderelés rejtelmeit („...tehát amikor a vertex shader és a paralel pipeline tesszelálja a poligonokat...”)

első Empire Earth fakó színei és elnagyolt textúrái köszönnek vissza a folytatásban is. Az épületek és az ikonok sem stílusosak, és nem képeznek egységet. Valljuk be: nem valami jó ránézni erre a játékra, főleg ha még kicsit be is zoomolunk. Madártávlatból még tűrhető a látvány, de ha meglátjuk papírarcú harcosainkat, rögtön lelombozódunk. A gyenge grafika alapjában még nem katasztrófa, mert stílussal ez is elfeledtethető – lásd Darwinia –, de ebbe a játékba valahogy nem sikerült hangulatot csempészni a látványvilággal. Audio-fronton már valamivel jobb a helyzet, az egységeknek változatos, mégis egységesen igényes hangjuk van, bár nem értem, mért csak három-négy beszólása van mindegyiknek... A zene is felemás: néha percekig csak

Íme a Nagy Armada. Vagy legalább a harmada...

egyszerű dob vagy zongora szól, néha pedig a menü aláfestéséhez hasonló, adrenalinpöcögtető nagyzenekari művek. Ezek változatossága és hangulatkeltése sem sajnos nem mérhető a Rise of Nationshöz, ahogy a speciális támadások, egységek tekintetében sem szabad az Act of Warhoz viszonyítanunk a játékot, mert bizony itt ilyesmivel sem nagyon találkozhatunk. Szintén hiányoltam az ilyen játékokban megszokott bőséges történelmi lexikont: az Empire Earth-ben sajnos csak a játék kezeléséről és különböző fortélyokról kaphatunk felvilágosítást.

Multiban az igazi (?)

A cikk első felében felsorolt fantasztikus újítások, a szövetségek kalibrálhatósága, a haditervek készítése, a gyors reagáláshoz elengedhetetlen második kistérkép, ahogy sejtettem, igazán a többjátékos csatákban mutatják meg szépségüket, itt lehet istenigazából kihasználni őket. Az előző számban bemutatott Act of Warhoz hasonlóan az Empire Earth 2 is jelentősen nagyobb élményt nyújt hús-vér játékosokkal játszva, mint az igen fejlett, de azért kitanulható gépi intelligencia ellen. A tizenöt korszak mintegy száz egysége, a pályák változatossága, és a tizenöt különböző nép hatalmas játékélményt képesek nyújtani hosszú hónapokon keresztül, ha nagyjából azonos tudású játékosok ülnek le egymás ellen – és ez nem csak az egyjátékos módból átvett milliónyi taktikai lehetőségnek köszönhető.

A multi játék a legapróbb részletekig konfigurálható kezdésnél. Rengeteg típusú térkép hozatható létre a véletlengenerátorral, de beállíthatjuk az éghajlatot, az időjárást, a nyersanyagforrásokat, a bizonyos ideig tartó támadási tilalmat, vagy a szerződések, szövetségek felbonthatatlanságát, és még rengeteg egyéb apróságot. A játszmába hús-vér játékosok mellett bevehetünk szövetségesnek számítógépet is, de akár küzdhetünk vállvetve is az AI ellen. Játékmódokból sincs hiány, a szokásosak mellett van királygyilkosos, területfoglalós, területvédős, csodaépítős is. Különösen izgalmas, amikor egy-egy véletlenszerűen felbukkanó pontra kell erődöt építenünk, még mielőtt a többiek tennék meg ezt. Ha valamelyik játékos épülete teljesen felépül,

Gonosz agresszor gyalogosok a hátukkal hárítják a tankok üdvözlő lövéseit

kap egy pontot, és megjelenik a következő építési pont. Bátran állítom, hogy megfelelően izmos gép esetén (négy játékos fölött már erősen ajánlott egy giga memória és izmos processzor) hónapokig elszórakozhatunk a különböző játékmódokkal, mert nem csak ötletesre, de roppant hangulatosra is sikerültek.

Kihagyott ziccer?

Ömlik a vér a szívemből az Empire Earth 2 miatt. Végre egy történelmi játék, ami Rise of Nationshöz hasonlóan tele van ötletes és jól használható újításokkal! Sajnos azonban a gyenge grafikus motor miatt valószínűleg kevesen fognak komolyan foglalkozni vele... Bár a látvány ebben a stílusban sokadlagos tényező, de ha a megjelenítésnek nincs stílusa, hangulata, ott azért elég nagy gond van. Az Empire Earth 2 sajnos nem csak az Age of Empires 3-hoz és a Rome: Total Warhoz képest ronda, de az utóbbi egy-két évben megjelent csúcs-RTS-ekhez képest is. Ez pedig akaratlanul is rányomja a bélyeget a játék egészére. A kimagasló mesterséges intelligencia, a milliónyi taktikai lehetőség, és a már ecsetelt újítások sokat enyhítenek a játék kinézete okozta csalódottságon, többjátékos módban a több száz fős összecsapásokkor pedig a grafika lesz a legutolsó dolog, amivel foglalkozni fogunk.

Csiszolatlansága ellenére a játéknak ott a helye minden stratéga-rajongó polcán!

TÖRTÉNELMI stratégiai játékok -múlt és jövő

Lassan már a sarki zöldséges is történelmi stratégiai játékot fejleszt, így nem árt összefoglalnunk kicsit, melyik céghez, illetve híres designerhez milyen munkák is köthetők, és mit várhatunk tőlük a jövőben. Ian Davis csapata, a Mad Doc készítette az eredeti Empire Earth kiegészítőjét és a mostani folytatást – immár igen magas színvonalon. Az eredeti Empire Earth-t, és az első Age of Empirest megalkotó Rick Goodman csapata, a Stainless Steel Studios az év végén debütáló ókori stratégiai játékot, a Rise and Fall: Civilizations at Wart kalapálja. Az Ensemble Studios felelős a teljes Age of sorozatért... Az eddigi három részből (+ a sorozat mellékágának számító Mythologyból) kiegészítőstül 17 milliót adtak el! Jelen állás szerint szeptemberre várható a zseniálisnak ígérkező harmadik rész (a cégben egyébként több volt id-tag is dolgozik: Sandy Petersen, Graeme Devine, Paul Jaquays...

A műfaj harmadik nagy alakjáról, Brian Reynoldsról se feledkezzünk meg: a Civilization 2 atyjaként elhíresült Brian mostanság a Big Huge Games csapatánál készíti RTS-eit. Hozzájuk fűződik a Civilizationt és Age of Empirest összekombináló Rise of Nations és fantasztikus kiegészítő lemeze, a Thrones and Patriots. A stílusba még ők se untak bele, sőt az E3-on valószínűleg tőlük is nagy bejelentés várható. A végére pedig említsük meg a nagy öreg Sid Meiert is, akinek boszorkánykonyhájában a Civilization 4 készülget jó ideje...

Empire Earth 2

grafika	18/25
zene	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

84%

PC GURU index 4/5

+
- Rengeteg taktikai lehetőség
- Elsőrangú AI
- Megunkahatlan, remek multi

–
- Kissé idejétmúlt grafika
- Sok területen alulmarad az erős konkurenciával szemben

Minimum gépigény: P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1,5 GB HDD

Age of Empires 2	94%
Rise of Nations	92%
Empire Earth	88%

Egy középkori hűbérúr dolgos hétköznapjai...

A feudalizmus diszkrét bája

STRONGHOLD 2

írta • Hancu

fejlesztő > firefly studios **kiadó >** take 2 **web >** www.2kgames.com/stronghold2

A '99-ben alakult londoni Firefly fejlesztőcsapat az Európában, azon belül is elsősorban Németországban nagy sikereket aratott Strongholddal (kiegészítőstül közel másfél millió eladott példány!) tette le a névjegyét 2001-ben. Ezek után nem csoda, hogy a folytatás mellett döntöttek, sőt mi nem lepődnénk meg egy esetleges harmadik részen sem...

Talán nem vagyok egyedül azzal, hogy az Egri csillagok olvasása óta (márpedig az nem tegnap volt...) vágyom egy várépítésre és várostromokra kihegyezett, jó kis stratégiai játékra. A Settlers-játékok, az Egri csillagok, és a klasszikus RTS-ek által meghatározott háromszög közepén trónoló Stronghold 2 pontosan ezt az igényt igyekszik kielégíteni, azzal az ígérettel, hogy tanul az első rész hibáiból, és 3D-s körítéssel dob bele minket a sötét középkor kellős közepébe...

Minden kezdet nehéz

Azt mondják, egy játéknak az első 15 perce a legfontosabb, a játékosok túlnyomó része számára akkor dől el, hogy elvarázsolja-e őket a játék, vagy megteszi az első, legfontosabb lépéseket a gyors uninstall és a feledés felé. Nos, a Stronghold 2 ebből a szempontból talán minden idők legrosszabb rajtját veszi; kezdve a főmenü és intro előtti, C64-es időkre emlékeztető, közel ötperces (lemértem!) töltéssel, majd a hosszadalmas és unalmas tutoriallal, amit valami elképesztő módon túljátszott, ripacskodó, irritáló hangú narrátor tetéz.

Ha mindezeken túltettük magunkat, jön a kellemes csalódás: a játék meghökkentően sok lehetőséget kínál. Van először is a normál egyszemélyes kampány, mindjárt két verzióban. A béke és a háború útját járva ugyanazok a játékszabályok, csak a küldetések céljai mások; előbbinél nyilván a játék Settlers-jellege domborodik ki, míg utóbbinál az RTS-hagyományokat követő harcra és az ostromokra helyeződik a hangsúly. Kapunk aztán „szabad játékot", ahol addig építkezhetünk, amíg csak a fantáziánkból futja, skirmish-t, multiplayert, híres várostromok újrajátszásának !ehetőségét, és még pályaszerkesztőt is.

„ Hogyan kell egy jó játékot tökéletesen elrontani ostoba AI-val és programhibákkal? A Stonghold 2 készítői tudják a titkot! "

Sim City a középkorban

A szokásos fa-kő-arany nyersanyag-szentháromság helyett kellemesen összetett gazdasági rendszert kapunk, ahol mindenfélére ügyelnünk kell, ami anno fontos volt a középkorban a járványok megelőzésétől (ezt a patkánypopuláció alacsonyan tartásával kísérelhetjük meg, azt pedig a latrinák rendszeres ürítésével, illetve solymászok bevetésével) a nép sörellátásáig, a templomok gyertyával való ellátásától a főúri lakomák és lovagi tornák rendezéséig. Az egyes

Egri csillagok 45367. jelenet, 2153. csapó... kamera indul!

jómunkásembereket és kézművesebet szerencsére nem kell egyesével kiképezgetnünk, az alap paraszt azonnal kitanulja a megfelelő mesterséget, amint a frissen felépített munkahelyére küldjük. Nincsen agyonbonyolított gazdasági modell, de azért vannak adók, kell kenyeret sütni, és minden nyersanyaggal lehet két-három különféle dolgot kezdeni. Kicsiny birodalmunkban szépen végigkövethetjük a középkori élet mindennapjait, a szorgos alattvalókat, ahogy éjt nappallá téve dolgoznak rettegve tisztelt uruk minél nagyobb dicsőségére – azonban nincs sok időnk ezen ámulni, hiszen várat is kell építenünk. Ezt amolyan Sim City-s módon tehetjük meg, kiélve minden rejtett építészi hajlamunkat.

Nagyon jó ötlet a szokásos nyersanyagok mellett egy elvontabb erőforrás, a hírnév bevetése. Ez akkor növekszik, ha népünk elégedett az uralkodóval, amit pedig az ősi „cirkuszt és kenyeret" kívánságlista teljesítésével érhetünk el. A hírnév-pontokon újabb tartományokat vásárolhatunk, amiket a birodalmunkhoz csatolhatunk – ez az egyetlen módja a beépíthető területünk növelésének. A siker kulcsa tehát, hogy népünket mindig aránylag boldogan tartsuk, de közben a birodalmunk is gyarapodjon, erősödjön. Ezt okos, tervszerű építkezéssel, és az adók ügyes manipulálásával érhetjük el.

Alattvalóink néha megtévednek, és nem átallnak a bűnözés útjára lépni, esetleg lopni a raktárainkból – az ilyen gondokat elrettentő hatású nyilvános kivégzésekkel orvosolhatjuk. Nagyobb gond, hogy ha egy derék peon elhagyja a munkáját, és elmegy útonállónak, nem küldhetünk oda a helyére egyszerűen egy másik parasztot, hanem le kell bontanunk az adott épületet, majd újraépíteni...

- Hallottad, hogy a Settlersben csak napi 19 óra a munkaidő?

OSTROM - ínség

Sokan, sokszor próbálkoztak a várépítés, illetve várostrom motívumára játékot építeni. Máig a leghangulatosabbnak az Interplay legendás Castles-játékai számítanak '91-ből és '92-ből, de készült a Lords of the Realm 2-höz

is erre koncentráló kiegészítő, valamint Siege címen mára elfeledett várostromlós játék az RPG-iről ismert Mindcraft cégtől. A 3D térhódításának, és a technika fejlődésének elvileg meg kellett volna erősíteni a kedvet az ilyesfajta játékok készítésére (hiszen ha valamilyen témát, hát a várostromot alaposan feldobja a 3D, és a több ezres seregek megjelenítésének képessége), de érdekes módon az ezredforduló óta szinte teljesen eltűntek az ilyen témájú játékok – az egy (illetve most már kettő) szál Stronghold is csak a felszínét kapargatja a lehetőségeknek...

Vár állott, most kőhalom

A gazdasági rész tehát rendben van, a harcot azonban kíméletlen hatékonysággal vágja agyon az AI butasága és néhány érthetetlen játéktervezési baki. Kezdjük azzal, hogy az építkezések csak nyersanyagba kerülnek, időbe nem. Mit jelent ez a gyakorlatban? Hát például azt, hogy nem gond, ha az ostromló sereg lerombolta a várfalat és özönlik befelé, mert hipp-hopp, két klikkeléssel újraépítem a védvonalat (ezt fordított esetben a gépi ellenfél is szemrebbenés nélkül megteszi). Sőt, még jobb, ha a falak köré a lehető legolcsóbban új falakat húzunk fel, akár több rétegben is, mert az ostromló sereg birka módjára nekiáll lerombolni őket, mit sem törődve azzal, hogy közben halomra lövik őket az íjászaink a bástyákról. Ellenkező oldalon állva vidáman körbejárhatjuk az ostromlott várat a katapultjainkkal (mindig éppen az íjászok lőtávján kívül maradva), és komótosan porig rombolhatjuk a bástyákat-őrtornyokat, a védők csak bután néznek, nem rohannak ki Zrínyi módjára, hogy nemtetszésüknek adjanak hangot a súlyos műemlékrongálás miatt. (Magam is azt hittem, hogy véletlenül valami ultrakönnyű fokozatot választottam a játék elején, de ennek ellentmondott a tény, hogy a gép néha elképesztő számbeli túlerőt sorakoztat fel ellenünk, valamint, hogy nehézségi fok választása, mint olyan, nem szerepel a játék feature-ei között...)

Egyébként változatos eszközökkel küzdhetünk, rendelkezésünkre állnak ostromlétrák, katapultok, ostromfegyverek – a túloldalt pedig élvezhetjük a falak nyújtotta védelmet és magassági fölényt. A nyílt terepen zajló harcok már nem olyan izgalmasak, mint az ostrom, lévén a „három íjásszal becsalogatom a seregem elé az ellenfél kisebb csapatait, míg el nem fogynak" taktika hatékonynak ugyan hatékony, de hosszú távon cseppet sem szórakoztató.

Mindenki a falakra!

A grafika 3D-s, bekukkanthatunk a falak mögé, levihetjük a kamerát a nép közé, figyelni a mindennapi életüket, vagy akár a csaták forgatagát – de nagyjából ez minden jó, amit el lehet róla mondani. Ha bezoomolunk, hamar rájövünk, hogy a karakterek gyakran egymásba olvadnak (ez különösen jó hatással van egy csata irányítására...), mozgássérült módra animálnak. Távolabbi nézetben már vidámabb a kép, bár a látványvilágra így is inkább a „hangulatos", mint a „szép" jelző akasztható. Mindezek mellett egy szépen kiépült, benépesített vár megjelenítésekor erőlködnek a Doomot, Half-Life-ot könnyedén futtató gépek is, ami azért enyhe túlzás a játékot elnézve. A zene és a hangeffektek átlagosak, a szinkronhangok azonban alig emelkednek a tutorial narrátorának szintje fölé...

A néhol be-belassuló, lapos sztorival felvértezett, bő 15 órát felemésztő két egyszemélyes kampány után jöhet a játék egyértelműen legjobb része: a multiplayer. Itt a buta AI helyett „csak" programhibák keserítik meg az életünket; az elviselhetőnél sokkal sűrűbben dobálja ki a játékosokat a Windowsba a játék. Mindenesetre az első részhez hasonlóan (még ma is simán lehet 80-100 Stronghold multi-ellenfelet találni a GameSpy Arcade-on, teljesen véletlenszerű időpontokban becsatlakozva) a többjátékos küzdelmek éltethetik sokáig a Stronghold 2-t is...

Stronghold 2

grafika	17/25
zene	08/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	12/15

70%

PC GURU index 3/5

+ - Jó gazdasági rész
- Középkori hangulat
- Remek multiplayer

− - Ostoba AI
- Szinte élvezhetetlen ostromok
- Sok programhiba

Minimum gépigény: P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,5 GB HDD

Stronghold	80%
Rome Total War	92%
Lords of the Realm 3	62%

Járművek egy Delta Force játékban? Hogy hol tart ma már a tudomány...

Régi kedvencünk új köntösben

DELTA FORCE XTREME

írta · Sasa

fejlesztő > novalogic **kiadó** > novalogic **web** > www.novalogic.com

Az idén huszadik születésnapját ünneplő, részben az Electronic Arts tulajdonában levő amerikai Novalogic a katonai témájú játékok specialistája. Gyalogság, légierő, vagy kommadósok – a csapat játékpalettájáról egyik sem hiányzik.

A Novalogic 1992-es, Comanche című helikopteres akciójátékával (szimulátornak nevezni merészség lenne) nyerte el anno a játékosok kegyeit. Az addig sehol nem látott voxeles képalkotási módszerük a 3D-s gyorsítók nélküli világban forradalminak számított. A Comanche sikereit követően ugyanezzel a technológiával megszületett a sokáig etalonnak számító Delta Force sorozat, amelynek népszerűsége a mai napig töretlen – így nem véletlen, hogy a készítők most (az új részek fejlesztése mellett) egy különleges újrafeldolgozással is kedveskednek a rajongóiknak.

Könnyű legénykedni, ha egy heli biztosít a háttérben...

Újratöltve

A Delta Force Extreme az előzetes információk alapján az első részek legkedveltebb küldetéseit tartalmazó, grafikailag felturbózott változatának tűnt, ám a végleges verzió megérkezésekor kiderült, hogy ennél jóval többről van szó. Az igazat megvallva, első ránézésre nem tudtam megmondani, hogy a Novalogic legújabb generációs grafikus motorjával készített küldetések közül melyek azok, amikkel régi kedvenc játékaimban már találkoztam... A képi világ felfrissítése mellett játékmenetbeli újdonságokkal is szembesültem, amiknek köszönhetően teljesen újrafogalmazódtak a legendás ütközetek. Az első rész legjobbnak tartott pályájának újrafeldolgozásában már az első pillanattól kezdve csapattársaimmal együtt szállhattam harcba, ráadásul a megszokottól eltérően számtalan jármű használatával (motor, több férőhelyes harci buggy stb.) oldhattam meg a rám háruló feladatokat. Társaim mellé a Buggyba pattanva (amit a Haloban már bevált, tökéletesen működő irányítási rendszerrel vérteztek fel) azonnal üldözőbe vettünk egy motoros terrorista rajt, akiket vagy elgázoltunk, vagy a gépre szerelt géppuskákkal daráltunk le – csak a kisebb közjátékot követően jutottunk el a már valóban ismerősnek tűnő helyszínre.

A harci járművek és a feltuningolt grafika mellett végre helyet kaptak a játékban az időjárási effektek is, így gyakran előfordul, hogy hatalmas zivatar, vagy szakadó hóesés nehezítik a feladataink megoldását. Egyetlen negatívumként a sorozat eddig is gyenge pontját képező mesterséges intelligenciát hozhatnám fel, ami sajnos az Xtreme-ben semmit sem változott... kár érte.

Megéri a pénzét

A 20 dolláros áron (a magyar árról egyelőre semmi biztosat nem tudunk mondani) boltokba kerülő Xtreme már csak az újrafeldolgozott pályák miatt is megérné a pénzét, ám a novalogicos srácok szerencsére nem elégedtek meg ennyivel. A Novaworldön játszható többszereplős játékmódok (Deathmatch, King of the Hill, Team King of the Hill, Team Deathmatch and Capture the Flag) mellett vadonatúj egyjátékos kampányokat is készítettek – ám a legemlékezetesebb pillanatokat mégsem ezek, hanem a barátainkkal vállvetve játszható húsz, kifejezetten kooperatív játékmódra kiélezett bevetés okozza majd.

Vegyem, vagy ne vegyem?

Ha a magyar forgalmazó képes lesz tartani az amerikai piacon bevezetett árat, minden FPS-kedvelő számára kötelező vétel lesz a Delta Force Xtreme. Ha azonban teljes árú játékként kerül a boltok polcaira, tegyétek alapos megfontolás tárgyává a vételt, hiszen ezen az áron azért jóval szebb, és jobb FPS-ekhez juthattok – ám a sorozat rajongóinak még az esetleges borsosabb árért is jó vétel lehet az Xtreme.

Mindent összegezve a Delta Force Xtreme példaértékű a feldolgozások sorában. A rengeteg újdonság, a kedvező ár, az online és kooperatív játéklehetőségek miatti nagy újrajátszhatósági érték révén többet nyújt, mint jó néhány teljes áron forgalomba hozott hivatalos folytatás...

Delta Force Xtreme

grafika	19/25
zene	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	10/15

79%

PC GURU index 4/5

+
- Kedvező fogyasztói ár
- Vezethető járművek
- Remekül átdolgozott pályák
- Király kooperatív mód

–
- Ma már kicsit elavult grafika

Minimum gépigény: P3 1,2 GHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Black Hawk Down	86%
Delta Force 2	80%
Vietcong	82%

Pc - PS 1 - PS 2 - XBOX - Gamecube - DS - GBA - Akció figurák

576 KByte

MEGNYÍLT első vidéki üzletünk!

Debrecenben

DEBRECEN PLAZA

Nyitva: Hétköznap 09 - 20 • Vasárnap: 09-18 • Tel.: 06-52-342-120

További üzleteink:

Pólus Center 419-4117	Mammut II 345-8076	Duna Plaza 239-2858
Árkád Üzletház 434-8076	West End City Center 238-7576	Campona Üzletház 424-3424

HAMAROSAN!

EUROPARK Budapest XIX., Üllői út 201.

Nyitás: 2005 május 25.

EUROPARK Budapest XIX., Üllői út 201.

www.576.hu

Káoszelmélet a gyakorlatban

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY tippek-trükkök

írta · Grag5

A harmadik Splinter Cell epizódot sokszori végigjátszása után is minden tekintetben szinte tökéletes folytatásnak minősítette szerkesztőségünk szigorú ítélőszéke. A játékban igen változatos és kiforrott taktikázási lehetőségek rejlenek, ezért Greg5 kém-nagymester most összefoglalja nektek mindazt, amit a lopakodásról és az őrök kijátszásáról tudni lehet és érdemes...

A Chaos Theory egyik legnagyszerűbb újítása, hogy minden kisebb-nagyobb feladatot több módon, eltérő útvonalakon oldhatunk meg, így a lépésről lépésre történő végigjátszás leírásának most nem sok értelme lenne. Ehelyett általános, minden pályán alkalmazható tipphalmazt kínálunk, plusz küldetésekre bontva kiemeljük a nehezebb, elakadósabb helyeket, valamint az opcionális feladatokhoz szükséges rejtett tárgyak lelőhelyeit. Mivel a helyünk kevés, sem a történetre, sem az egyértelmű feladatokra nem térünk ki még említés szintjén sem – a pályaspecifikus tippeket akkor használjátok, ha nagyon elakadtatok valahol.

A harmadik Splinterben helyet kapott egy értékelő rendszer is, ami 0-100 pont, illetve százalék

A játékvilág legnagyobb rejtélye: mire való Sam zöld tripla sisaklámpája!?

ÁLTALÁNOS tippek

A három nehézségi szinten ugyanazok a küldetéscélok és pontosan ugyanannyi, ugyanott lebzselő ellenféllel fogunk találkozni (néha tér csak el az őrjáratozási útvonaluk). Különbség az életerőnkben, illetve az őrök célzási képességében van, valamint nehezebb fokozaton jobban látnak – van, hogy szinte teljes sötétségben is kiszúrnak.

Mindig használjuk a térképet az elsődleges küldetési feladatok megtalálásához és figyeljünk a vékony járatokra is, vonalakra is – néha ezek jelentik az egyetlen lehetséges utat.

A közvetett gyilkolás is ölésnek számít: vigyázzunk, hova dobjuk le az elkábított testeket!

Lopakodáskor ne csak feltűnési mutatónkra figyeljünk, de ne felejtsük el, hogy magát a mozgást is könnyű kiszúrni. Ha éppen felénk néz valaki, nagyon lassan, óvatosan haladjunk, és figyeljünk az általunk falra vagy padlóra vetett árnyékra, mert azt is megláthatják!

Ha csak lehet, falhoz lapulva közlekedjünk, így tapasztalatom szerint nehezebben szúrnak ki a láthatóság mércénk értékétől függetlenül.

Ha tüzelünk, a legnagyobb sötétség sem jelent menedéket, a villanás és a hang alapján egyből visszalőnek ránk!

Bár a játék a lopakodásról szól, ha mégis muszáj ölnünk (három feladattól eltekintve ez mindig elkerülhető!), vagy pisztollyal próbáljunk egy-két pontos golyót a fejbe repíteni, vagy karabélyunkkal öt-hat töltényt a delikvens mellkasába küldeni.

Az első Splinter Cell játék egyik legnagyobb rákfenéjét, a „képzeletbeli őrjáratot" elfelejthetjük! Régen, ha világosabb helyen hagytunk egy (holt)testet, egy bizonyos vonalat átlépve a fiktív őrjárat akkor is megtalálta és riadót fújt, ha valójában senkit se hagytunk magunk mögött. Most tényleg csak általunk is beazonosítható őrök lelhetnek rá tevékenységünk eredményére, ha az adott helyen nincs őrjárat, akár díszkivilágítással is otthagyhatjuk áldoza-

1. BATTERY

A teherautó előtt induló járatot használva hatoljunk be az épületbe. Az alvó részleget követő udvart borítsuk sötétbe: csukott ajtó mellett nem hallják meg a pisztolylövéseket. A rakétás helyiségnél matassuk meg az áramkört, majd a teherautóról másszunk magunk is a rakéta után. Gondosan vizsgáljuk meg minden lenti helyiség számítógépét a bónusz küldetésünk sikerének érdekében. Ha aktiváltuk a liftet, a láda mögött bujkálva irány a felső szint! A retinascanner rendeltetésszerű használatához csípjük el az itteni őrt, majd hallgassuk ki a diskurálást. Némi hackelés, majd irány vissza a lifthez. A kinti részen két irányítóközpont-féleségben is látogatást kell tennünk: közvetlenül a rakéta alatt, illetve az azalatti részen, ahonnan a rakéta elindult.

2. SZÁLLÍTÓHAJÓ

Öt bónusz ládát találhatunk meg, ezek úgy helyezkednek el, hogy minden szinten van belőlük egy. Az elsőbe belefutunk, a második a kinti lépcső alatt lesz, miután rájövünk hogy hamisították a rakomány papírjai. Az eggyel fentebbi szint konyhájában is találunk egyet, majd még egy szinttel feljebb, a lépcső mellett lelünk a következőre. Ezen a szinten van a kapitány irányítóközpontja, a hozzá vezető, zenétől harsogó folyosón nem kell kutakodnunk. Miután kifaggattuk a kapitányt, menjünk vissza ugyanezen a folyosón, maradjunk a szinten: a lépcsőhöz közeli másik ajtó vezet Lacerdához. Beszélgessünk vele, majd küldjük másvilágra, kicsit kijjebb húzva testőreitől. Vissza az irányítóközpontba! A szemben lévő ajtón távozzunk, menjünk a legfelső szintre, majd a hajó végén ereszkedjünk alá. Az ötödik láda a menekülési pontunk alatt, kétlétrányira, három őr között található.

3. KOKUBO sosho

A szokásos lámpakilövős módszerünkkel jussunk el az épület második emeletére, ahol a túszokat tartják fogva. Egy járaton kússzunk be hozzájuk és a hátuk mögötti növényzetben bujkálva közelítsük meg őket. A lenti részen elérhetővé válik a mozgólépcsős rész, ahol bármilyen óvatosak is vagyunk, súlyos kellemetlenség fog érni... Az emlékezetes események után látogassuk meg a szerverszobát, a pirosban villózó körfolyosóról nyíló War Roomba pedig felülről, a szellőzőn át nyerhetünk bepillantást. Katasztrófa fenyegeti a világot, így hát irány a lift és a mély pince. Ereszkedjünk le az aknába, és próbáljuk meg minél finomabban eltenni láb alól az aknák között mászkáló őröket. Hőlátással figyeljünk a következő folyosó lézerriasztóira, majd a szerverszobába belépve kapaszkodjunk fel jobbra a korláton át, és kerüljünk a két elitkatona mögé. A hatástalanítás után ehhez hasonlóan bánjunk el a szemben megjelenő két őrrel – és már csak a japán háborús bűnös elfogása, illetve megmentése marad feladatunkul.

Gratulálunk, ismét sikeresen megmentetted a világot a harmadik világháborútól! Felkészültél a hasonlóan izgalmas társas küldetésekre és a hús-vár játékosok elleni harcra – ki ne hagyd ezeket se!

4. HOKKAIDO

Az egyik legösszetettebb, legelakadósabb pálya: a sok hasonló papírszoba között nehéz kiismerni magunkat, ráadásul hat, igen gonosz módon elrejtett mikrofont is meg kell találnunk a száz százalék érdekében. Az udvaron olvassuk le a két autó rendszámát, majd az ezutáni szobát követő házban, a növényen találjuk meg az első mikrofont. A következő abban a szobában lesz, ahol mikrofonokról beszélnek az őrök, a harmadik pedig Nedich házánál, egy balra eső ajtón, a falon. Miután megszereztük, kússzunk végig a telefonáló és őrökkel beszélgető Nedich folyosójának oldalsó részén, majd ha bement a fürdőbe, a papírfalon keresztül kapjuk el.

Visszakúszás után, az újabb piros kockát követve, egy őr mellett az alvószobába jutunk (újabb mikrofon!), majd az ezutáni szobában megleljük az ötödik lehallgatót is. A lépcsőn ne menjünk fel, inkább a korláton átsuhanva osonjunk el alatta az őrrel védett szobába. Ha elmegy, mienk az utolsó mikrofon is! Az üvegház szűkös második szintjén két-három japó mellett találunk egy elsősegélycsomagot is a falon. Az ez alatti, szinte láthatatlan résen tudunk a pálya utolsó szakaszára átkúszni.

között értékeli teljesítményünket aszerint, mennyire sikerült „samfisheresen" megoldanunk a küldetést. Sajnos ez csupán egy egyszerű számot jelent a küldetések végén, még toplista sincs, esetleges minősítéseket vagy kitüntetéseket sem tudunk szerezni, megnyitható bónuszokról már nem is beszélve... De azért a becsület kedvéért zsebeljük csak be mind ay száz százalékot az összes pályán! Ez azt jelenti, hogy nem csak nem ölhetünk meg senkit, de riasztást sem kaphatunk, egyszer sem azonosíthatnak illetéktelen behatolóként, egyetlen le-

5. VILÁGÍTÓTORONY

Az opcionális küldetéshez szükséges scannelendő képek lelőhelyei: a két hangosan zúgó, megbütykölhető gép mellett, a kínzóhely előtt;

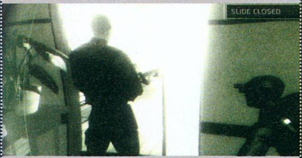
a második, üres sátorban az udvaron; a kis torony előtt, a két őrhöz közel; végül a lépcső alatt, az ágyúknál. A végén titkos küldetésként lőjük szét a világítótorony alsó felében lévő rádiót!

6. PENTHOUSE

Csaknem mindenhol a pisztolyunk másodlagos tüzelését használva tudunk továbblopakodni az első ház tetején. A helikopter mögött elosonva, a piros kockánál csússzunk át a szomszédos épületre. Odabent, a lenti szinten egy őrt szinte mindenképpen el kell kábítanunk. Vigyázzunk, az öt megbütykölendő kamera a bedrótozás után is ugyanúgy riadót fúj! Ezek lelőhelyei: a szabadban a következő szintre vezető lépcső mellett; a felső szinten a hatalmas bekapcsolt plazmatévé mellett; a zenétől harsogó szoba utáni külső részen; a felső szint központi szobájában; valamint ezután továbbmenve a kis növényszobában. A második, bent maradó őrtől – ha csendben vagyunk – nem kell tartani, az elsőt viszont mindenképpen ki kell faggatnunk hasznos információk és a 100%-os értékelés érdekében. Derítsünk fényt Dvorak titkára az ablakból megfigyelt udvar után, majd osonjunk vissza a nem működő lifthez: ez lesz a kimentési pontunk.

8. SZÖUL

Ismét egy húzósabb pálya, sok elrejtett kütyüvel! Pár gyors tipp: az egymással harcoló katonák a végtelenségig küzdenek, nem érdemes fegyvernyugvásra várni. Az ablakokból alig látható őrök sasolják az utcákat, a repkedő őrrobotok pedig csaknem akárhova képesek bevilágítani, és nem lehet őket lelőni!



Az első propaganda-recsegő az általunk kivallatott speciális egység utcájában van, a második a mobil Command Center mellett, a harmadik pedig a tetőn, a kihasználandó osonójárat mellett.

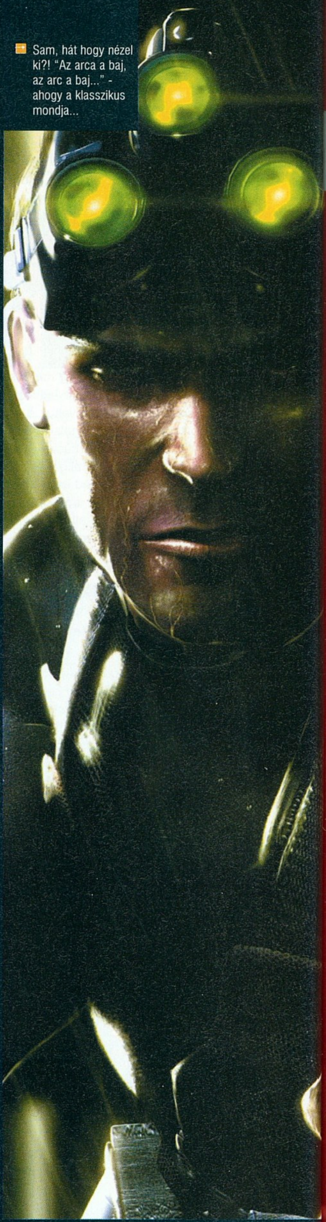
Liftezés után a következő pályarészen a tetőre jutunk, a szomszédos épületre a rács alatti részről tudunk átcsusszanni. Öt, sötétben elég feltűnően világító számítógépet kell feltörnünk, az első tank mögötti, valamint a lezuhant repülőgép melletti van jobban elrejtve, mindkettőhöz másznunk kell kicsit.

7. FÜRDŐHÁZ

A szöuli és a hokkaidói mellett a legnehezebb pálya. Ösztöneinkre hallgatva lopakodós felszerelést válasszunk. Az utcán hagyjunk békén mindenkit, a házba bejutva pedig az első szinten először balra induljunk. Egy őrt mindenképpen le kell szednünk, mire eljutunk a kamerákat kikapcsoló számítógéphez. A következő szinten az alvó ember nem csak okos, de fegyvertelen is, beszélgessünk el vele. Az öltöző után a fürdőt érdemes gőzzel elárasztanunk a hosszanti falon található szeleppel. Az udvaron az üvegház mögött találunk egy szűk járatot, ahova beküszva kihallgathatjuk Shetland beszélgetését. Visszakecmeregve látjuk, hogy az épületet ellepték a fegyveresek, ennek ellenére – a száz százalékos teljesítmény miatt – nem ölhetünk! A puskások mögé kúszva irány a mosdó, ami előtt a kis udvaron némi municióra lelünk. A háromfős speciális alakulat piszok jól céloz és a sötétben is lát, használjunk bénító lövedékeket, vagy inkább vessünk be füst- vagy vakítóbombát, és gyorsan tűnjünk el. A három hatástalanítandó bombát nem egyszerű megtalálni, főleg ha közben elitkatonák vannak a nyomunkban... Az elsőre a záras ajtó után, a lépcső alatti mélyedésben elindulva lelhetünk rá. Miközben hatástalanítjuk, egy fejvadász lép be a szobába onnan, ahonnan mi is jöttünk – próbáljuk elkábítani. A második bombához fussunk fel a lépcsőn, vegyünk U-kanyart, majd a jobboldali korláton ugorjunk le a pillérekhez. Ekkor két újabb fejvadász lép a terembe. Szinte biztos, hogy kiszúrnak, így a bomba hatástalanítása után a hátunk mögötti csőre felmászva kerüljünk föléjük, amikor már csak egy perc van hátra a hatástalanításig, hogy pont hátbakaphassuk őket. A harmadik detonátor nagyjából a másodikkal szemben van, csak ehhez ugranunk kell.

ütött embert sem találhatnak az őrök, és ezen felül valamennyi másodlagos és bónusz küldetést végre kell hajtanunk...

A játék legsúlyosabb negatívuma, hogy még ilyen feltételek mellett sem túl nehéz: kábítani, leütni korlátlan mennyiségben jogunkban áll, ettől még simán megkapjuk a nekünk járó száz százalékot. Puskánk másodlagos lövedékeivel könnyedén leszedhetünk mindenkit. Valamivel nagyobb kihívást jelent lopakodva elkapni az őröket, és kifaggatásuk után szunyókálni küldeni őket – de pár (tucat) órai játék után már ez is rutinból megy, mindenféle kockázat nélkül. Eszméletlen ellenfelekkel tele pályán hatványozottan könnyebb száz százalékra teljesíteni a küldetést, mint ha mindig csak elosonnánk mellettük, így aki igazán tökös legénynek érzi magát, próbálja maximum tíz kábítás felhasználásával végigvinni legnehezebb fokozaton a játékot!



Sam, hát hogy nézel ki?! "Az arca a baj, az arc a baj..." - ahogy a klasszikus mondja...

Gyere és nézd meg velünk a Star Wars III. rész: A sith-ek bosszúját

a Palace MOM PARK CINEMAS mozi digitális vetítőtermében!

A Palace MOM Park jóvoltából ***2005. május 26-án este*** partnereddel te is velünk lehetsz a Star Wars III. rész: A sith-ek bosszúja című film vetítésén ***a Palace MOM Park mozi digitális vetítőtermében.***

Ehhez nem kell mást tenned, mint ***2005. május 22. éjfélig jelentkezel a nonstop***

06 (30) 44 44 678

telefonszámon, a másnap tartott sorsoláson pedig kiderül, hogy nyertél-e. Május 24-én 12.00 órától ugyanezen a számon értesülhetsz arról, hogy hány órakor és ki az, akikkel együtt mozizunk.

A két személy részére szóló meghívókat a vetítés kezdete előtt egy órával a helyszínen veheted át. Ne feledd magaddal hozni a lapban található nyereményszelvényedet.

30 tiszteletjegy

TeleAktív
Interaktív telefonos megoldások

Palace CINEMAS
www.palacecinemas.hu
MOM PARK

PC GURU

STAR WARS szelvény

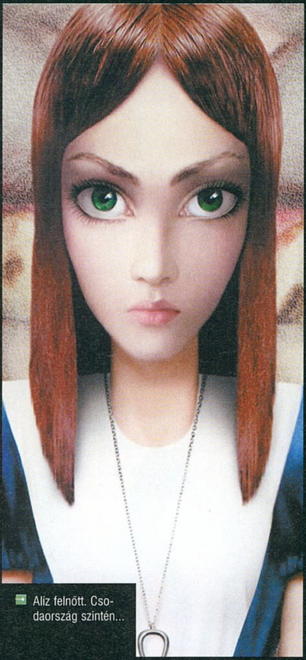
Ez a szelvény feljogosít arra, hogy két személy részére szóló belépőjegyet vegyél át 2005. május 26-án a vetítés kezdete előtt egy órával a Palace MOM Park moziban a PC GURU munkatársától.

Szokás szerint nagy a felhajtás az új Tomb Raider epizód körül (lám, mi is írtunk róla!), Lara Croft sokadszorra (és ismét felmerül a kérdés: talán utoljára?) kap esélyt arra, hogy bebizonyítsa, van olyan leány a talpán, mint Indiana Jones. Ezen felbuzdulva nosztalgiarovatunkban olyan játékokat ástunk elő, amelyekben a gyengébb nem megmutatja, hogy valójában nem is olyan gyenge...

Ezzel játszottunk:

...5 éve: American McGee's Alice

2000 októberében jelent meg az egykori id-s csodagyerekek, American McGee első önálló projektje, az Aliz Csodaországban történetének sajátságos értelmezése. Aliz felnőtt, és egy méretes, vértől csöpögő konyhakéssel a kezében visszatért Csodaországba, hogy rendet tegyen a szürreális teremtmények között. A művészi grafika, és a pörgős, akciódús játékmenet a kritikusok kedvencévé tette a játékot, de mivel a koncepció nem igazán illett a kiadó EA családbarát képébe, a szolid siker ellenére szélnek eresztették a fejlesztőcsapatot. Ma a gyűjtők féltve őrzött kincse egy-egy eredeti Alice-példány.


Aliz felnőtt. Csodaország szintén...

...10 éve: Flight of the Amazon Queen

Az Interactive Binary Illusions érdekes című Amiga-kalandjátéka a műfaj hanyatlásakor, túl későn megjelent és méltatlanul elfeledett gyöngyszemek közé tartozik, de a színvonal miatt nem kellett szégyenkeznie a Sierra- és LucasArts-klasszikusok mellett. A történet óriási tisztelgés volt a '30-as évek pulp-korszaka előtt, igazi ponyvaregény-klisés ámokfutás, rengeteg bájjal. Az Amazon Queen egy repülőgép neve, amelynek gazdája egy fiú, aki egyszerre volt Indiana Jones- és képregényrajongó. A srác barátnőjével együtt egy őrült német tudós cselszövésébe keveredett, és a remek dialógusokkal tűzdelt kalandban a világot kellett megmentenie – ahogy az már csak lenni szokott. Az utolsó helyszínek egy dzsungelben kaptak helyet, ahol Amazon Queen találkozott a névadójával is: a játékosnak harcos női bennszülöttek városában kellett fényt derítenie a gonosz üzelmeire. A program még ma is igazi csemege a kalandőrülteknek, érdemes emulátoron beszerezni.

A méltatlanul elfeledett Amazon Queen

...15 éve: Elvira: Mistress of the Dark

A mai horrorjátékok egyik őse éppen 15 éve, 1990-ben ijesztgette meglehetős sikerrel a C64- és Amiga-tulajokat. Elvira, a vámpír-boszorkány kastélya vérbeli (a szó szoros és átvitt értelmében egyaránt...) RPG-nek adott helyet, ahol karakterünk különféle pokolbeli kreatúrákat mészárolt le ijedtében (real-time harc keretében, ami alaposan túlmutatott a korán!), némi XP és szintlépés reményében. A játék egyik fő vonzerejét a változatos és kreatív halál-animációk jelentették: az egyik jelenetben például – amikor a konyhában a szakács ölte meg a főhőst – tanúi lehettünk annak, ahogy a fejünk extra ínyencfalatként belekerül a vidáman fortyogó levesbe...

(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)

...20 éve: Ms. Pac-Man

Gondolom, Pac-Mant nem kell bemutatni senkinek: az Atari egyik leghíresebb, japán eredetű játékhőse már jó néhány évtizede stabil rajongótáborral rendelkezik – na de kicsoda Ms. Pac-Man? Ő bizony Pac-Man szíve választottja, a labirintusokat járó, pontzabáló körcikk rúzsos szájjal és szexi szempillákkal ellátott kiadása. Férjurához hasonlóan népszerű, ezért mai napig jelennek meg kézikonzol- és telefonátiratok, de igazán körülbelül húsz éve volt a csúcson, amikor Atarin, C64-en és ZX Spectrumon tündökölt minden pixele. A játék elődjéhez képest nemcsak grafikájában módosult, hanem még több labirintus került bele, és a pályák közti átvezető animációk komplett sztorit adtak Mr. és Ms. Pac-Man románcáról. Akkoriban még ennyi is elég volt egy folytatáshoz – és a halhatatlansághoz.

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

Stöki

Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **138.360** 172.950
(NF3 lap, Athlon64/S939 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, Combo, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech Cordless Optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **141.560** 176.950
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3,0GHz LGA)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **197.560** 246.950
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, HIS **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 360W, Logitech Cordless Optical)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **202.240** 252.800
(ld.Sirius3 Max-nál, de Gigabyte 8I915P,P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **418.360** 522.950
(Gigabyte K8N-UltraSLI,AMD Atlon 64 3700+,2 GB RAM, 36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB SATA2, Pioneer 109D, **2x GeForce 6800GT**,Chieftec ház 460W, Logitech MX1000)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **418.360** 522.950
(ABIT AA8XE, P4 3.6GHz/2MB 64bit, 2 GB DDR2/533, Sapphire X850XT PE, 36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB Pioneer 109D,Chieftec ház 460W, Logitech MX1000)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia
A feltüntetett árak: fekete szám: nettó, piros szám:bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

GIGABYTE TECHNOLOGY
NForce4-SLI **31.360** 39.200,
NForce4Ultra **26.800** 33.500
GV-3D1 SLI **115.960** 144.950
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz :)
A SULINET MÁR MINDENKIÉ !
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel.
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

TFT-akciók (3 év garancia!)
19" Samsung 8 ms !78.960 98.700
19" Fujitsu 8 ms ! 67.960 84.950
Acer 17" 12ms, DVI 50.560 63.200
és még jópár akciós modell

ATI X800XL **61.800** 77.250 !! X850XT **91.800** 114.750
AGP X800XL ViVo **70.960** 88.700 9550 **11.680** 14.600
PCIe GeF6800GT **76.400** 95.500 6600GT **32.960** 41.200
Asus lap: K8N 12.960 16.200 **A8N-SLI 26.200** 32.750
16x DVD-írók: LG 4163 és NEC 3520 **9.560** 11.950
Logitech MX1000 **13.560** 16.950 MX310 **4.960** 6.200
cordless: EX100 **7.120** 8.900 LX700 **17.600** 22.000
3év garanciás HD-k Samsung 80G 8M **10.960** 13.700
160 G SATA **17.360** 21.700 200 G 8MB **19.960** 24.950
Maxtor SATA2 300G **34.600** 43.250 250G **28.600** 35.750
WD Raptor 36 GB **21.760** 27.200 73 GB **35.280** 44.100
AMD Athlon 64 S 939 OEM 3000+ **25.520** 31.900
Kingston 256 MB 4.960 6.200 **512 MB 9.200** 11.500
Kingmax DDR2 533 MHz 512 MB 11.960 14.950
Samsung lézeres multifunkciós készülékek :
SCX-4100 **58.600** 73.250 SCX-4216Fax **82.600** 103.250
Chieftec -25% pl. Dragon ház (360W) **17.600** 22.000
tápok: 410W **9.560** 11.950 460W silent **14.960** 18.700
Kingmax, Corsair memóriák, Enermax tápok
ZALMAN hűtők, tuning és modding alkatrészek

Tetszőleges konfigurációk 3 év garanciával
munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
ingyenes összeszerelés, teszt, telepítés !!!
Színes másolás, nyomtatás A3+-ig
A4-es bruttó 120 Ft, 100 oldaltól 100 Ft !!

www.pcguru.hu

TAVASZI ÁRESŐ!

15" monitor áráért! 17" diverse monitor Akciós ár! Bruttó: **7.900,-**

21" SONY CPD-G500
Flat Trinitron, 0,24, 2048x1536, 75Hz monitor Bruttó: **34.900,-**

IBM Netfinity 5500
szerver PIII 500 Xeon, 512 MB, 3x9 GB Bruttó **93.750,-**

Áraink az áfát tartalmazzák. Használt termékeinkre **1 év kellékszavatosságot** adunk. Akciónk a készlet erejéig, de legkésőbb **május 31-ig** érvényes. Üzletünk **bankkártya** elfogadó hely!

VISA Electron · Maestro · MasterCard · MasterCard Electronic · VISA

Áruvásárlási hitellehetőség!

farbax®
Irodatechnikai Márkabolt
Budapest, II. ker. Lövőház u. 33.
Tel: 1/212-4432, Fax: 1/212-5278
Mobil: 20/449 65 15
www.farbax.hu

HardWare SoftWare HardWare SoftWare
levion@levion.hu www.levion.hu
LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
Új és használt
számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57
Nyitvatartás: H-P: 10-19, Szo: 10-14

PROTECTION CENTER420
Szünetmentes áramforrás és villámvédelem otthonra!

Manapság egyre drágább és érzékenyebb elektronikai berendezéseink (számítógép, HIFI berendezés, házi mozi, plazmatelevízió stb.) könnyen az elektromosság áldozatává válhatnak. Elég csak egy áramkimaradás, egy villámcsapás okozta túlfeszültség a berendezésen, és a probléma ott terem.

Ön már védettnek érzi berendezéseit?

MGE
UPS SYSTEMS
www.mgeups.com • www.mgeups.hu

AQUA computer
www.aqua.hu

Belváros
Tel: (1) 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86

Gembird 5.1 Fejhallgató
vezeték nélkül
7.900 Ft

Creative Micro N200
1GB MP3 lejátszó
44.900 Ft

Linksys WRT54G
broadband router
19.250 Ft

Asus Vento
számítógép ház
56.900 Ft

A kalandjátékok királynője ma a yachtján élvezi az édes életet...

ROBERTA WILLIAMS
A KIRÁLYNŐ

írta · Hancu

Történelmi pillanathoz érkezett a játékvilág leghíresebb karaktereit bemutató sorozatunk: most először mutatunk be játékfejlesztő hölgyet (igen, tudom, volt már Dani Bunten Berry, de ő is férfinak született...). Roberta Williams munkássága nélkül elképzelhetetlen a kalandjátékok műfaja, és úgy általában a szórakoztató számítástechnika történelme...

Bár hölgyeknél illik az életkort diszkréten kezelni, a történelmi hűség kedvéért mégiscsak kezdjük úgy, ahogy az életrajzokat szokás: Roberta Williams (leánykori nevén Roberta Huver) 1953. február 16-án született Kaliforniában, egy Coarsegold nevű városkában a Sierra Nevada hegység lábánál. Az egyetem kedvéért (ahol irodalmat tanult) költözött Los Angelesbe, és itt találkozott a programozó Ken Williamsszel, akivel hamarosan összeköltözött, majd diploma után összeházasodtak, sőt hamarosan az első gyerkőc is útban volt már. A pár nagyon szerény körülményének között élt Los Angeles külvárosában, és mivel Roberta terhes volt, Kennek kellett eltartania a családot, aki ezért irtózatos mennyiségű különmunkát vállalt. '79 őszén Ken egy adóbevallás-készítő programon dolgozott éjszakánként: a munkahelyéről „kölcsönzött" terminálon át, egy 110 bit/sec sebességű telefonvonalon csatlakozott be a New York-i szerverre, ahová a programot fel kellett töltenie. Ha már ott volt, körülnézett a gépen – és egy Adventure nevű programot talált, a világ legelső szöveges kalandjátékát. Ken csak a technikai érdekességet látta meg a programban, Roberta azonban valósággal a játék rabjává vált. Miután többször végigjátszotta, és hasonló programot égen-földön nem talált, elhatározta, hogy maga fog ilyet készíteni – sőt sokkal jobbat, amiben nem csak szöveg lesz, de a kalandozások helyszínei kép formájában is megjelennek! Mivel Ken később híressé vált mondása („Ha Roberta egyszer a fejébe vesz valamit, nincs az ember által ismert univerzumban olyan erő vagy hatalom, ami képes lenne eltántorítani tőle...") már ekkor is igaz volt, a pár '79 karácsonyán egy kétezer dolláros (valóságos vagyon volt ez a számunkra akkor!) Apple II számítógéppel ajándékozta meg magát, és elkezdték a munkát az első játékukon. Roberta a klasszikus Agatha Christie regény, a Tíz kicsi indián alapján írta a történetet, és a gép szerény képességeit kihasználó grafikát rajzolt, Ken pedig program formába öntötte Roberta ötleteit – így készült el a világ első grafikus kalandjátéka, a Mystery House. Ken úgy gondolta, a játék túl jó ahhoz, hogy csak ők maguk és barátaik szórakozzanak vele, és elkezdett házalni vele Los Angeles számítógépes boltjaiban (nyolc ilyen volt az egész városban...) a házilag sokszorosított játékkal. Mindenki őszinte döbbenetére a játékból közel tízezer darabot adtak el! A házaspár úgy döntött, a játékkészítésből hamar összehozhatnak annyi pénzt, amivel megvalósíthatják régi álmukat, és vehetnek egy házat valahol vidéken, messze a zajos, koszos nagyvárostól. Ken kilépett a munkahelyéről, és '80-ban megalapították a világ első játékfejlesztő cégét, az On-Line Systemst. Roberta második játéka a Wizard and the Princess már színes grafikát alkalmazott, és közel hatvanezer példányban kel el. A sikerre sokan felfigyeltek, először a Disney, majd Jim Henson (a Muppet Show atyja) kereste meg Williamsékat, hogy készítsenek közösen játékot.

Robertáékat elárasztotta a munka, így hamarosan fel kellett venniük első alkalmazottjukat, Ken bátyját, Johnt (nem összetévesztendő a zeneszerző John Williamsszel) – majd '83-ig újabb 130 embert! Eddigre a cég kinőtte magát annyira, hogy elköltözzenek a LA-ből, Roberta szülővárosának közelébe, egy Oakthurst nevű kisvárosba, ahol hamarosan egész fejlesztő-kolóniát hoztak létre. Az On-Line Systems a stúdió felett magasodó Sierra hegység után felvette a Sierra On-Line nevet (pár év múlva az On-Line is eltűnt a névből).

„Képzeld el, hogy '79-ben, amikor alig 25 éves vagy, megjelenik előtted a jó tündér, és azt mondja: Szeretnél híres lenni? Szeretnél ott lenni egy új szórakoztatóipari ágazat megszületésénél? Szeretnél olyan sikeres lenni, hogy az éves top10-es eladási lista felét a te műveid foglalják el? Szeretnél több százezer rajongót? Szeretnél a világ legszórakoztatóbb és legintelligensebb embereivel dolgozni? Ezt mind megkaphatod. Egyetlen kikötés van csak: húsz évig fog tartani, nem tovább. Nos, azt hiszem, bárki örömmel mondott volna igent a jó tündérnek... Szomorú vagyok, hogy véget ért a Sierránál töltött gyönyörű két évtized, de az igazat megvallva kicsit el is fáradtam közben: olyan volt, mintha húsz éven át ültem volna a világ legnagyobb hullámvasútján" – Roberta Williams '99-ben, amikor kilépett a Sierrától.

Kalandok Daventry földjén

'83 nyarán meglepetés-vendégek érkeztek a Sierrához: az IBM vezérkara. A világcég vezetői elmesélték az elképedt Williamséknek, hogy PCjr néven olcsó, házi szórakozásra készülő PC-t terveznek a piacra dobni, és kellene hozzá egy szuper jó játék, amivel be lehet hirdetni a gépet. Ők megadnak mindent: pénzt, gépeket, még a fejlesztői környezetet is, amibe már csak a játék tartalmát kell belepakolni (ez volt az AGI, az „engine", ami évekig a Sierra kalandjátékait működtette). Roberta megalkotta Daventry tün-

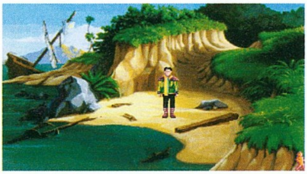
dérmese-világát és az első King's Quest történetét, Ken pedig az első animált grafikus kalandjátékot készítette belőle – ami a PCjr-rel együtt '83 karácsonyán csúfosan megbukott. Kis híján az egész Sierrát magával rántotta a kudarc, azonban Williamsék nagy szerencséjére egy másik cég, a Tandy is megjelent a maga otthoni PC-jével, ami végül megmentette a játékot (és aminek hatására az IBM úgy döntött, szabadon engedi más cégeknek az IBM PC-kompatibilis gépek gyártását, ezzel gyakorlatilag a PC-k máig tartó uralmát elindítva). A Quest for the Crown így végül egy évvel a hivatalos megjelenése után arat-ta csak le a babérokat... A 16 színben pompázó játékban egyébként Sir Graham lovag útját egyengethettük, míg meg nem szerzi jogos örökségét: a királyság trónját. A folytatás létjogosultsága nem volt kérdéses (sőt a Quest-sorozat hamarosan több oldalágat is növesztett: Space Quest, Police Quest, Hero Quest és társai): a '85 májusában megjelenő, Romancing the Throne alcímet viselő második rész folytatta a történetet, és Graham király elveszett szerelmét kellett benne megmentenünk. A tündérmese-sablonok mellett itt kezdtek el először paródia-elemek megjelenni a játékban, így találkozhattunk a kaland során Piroskával, Drakula gróffal, de még magával Batmannel is... A harmadik rész kicsit halványabbra sikerült, egyetlen említésre méltó újdonsága a varázslás volt.

A következő epizódra a szokásos egyéves periódus helyett kettőt kellett várni, de megérte, a Perils of Rosella minden tekintetben túlmutatott az első három King's Questen. Gyönyörű grafika (az akkori szinthez képest persze...), női főhős, időre menő, izgalmas kaland, a korát messze megelőző nagyzenekart, kórust használó zene tette a negyedik részt a sorozat addigi legnagyobb sikerévé '88 szeptemberében. Az ötödik rész elkészülésére már majdnem három évre volt szükség, de az Absence Makes the Heart go Yonder '91 nyarán valósággal letarolta a kalandjátékok piacát. 256 színű grafikájával, és a parancsok begépelgetése helyett bevezetett ikonos kezelésével a King's Quest 5 újra meghódította a világot: több mint félmillió példányt adtak el belőle. A hatodik rész, a sorozat csúcspontja pedig még ezen is túl tudott tenni! A '93-ban, Heir Today, Gone Tomorrow alcímmel, immár CD-n megjelent program a játékipar első igazi, milliódolláros szuperprodukciója volt. 50 ember dolgozott a játékon két évig, a zenét hollywoodi zeneszerzőkkel íratták, és egy filmstúdióban vették fel, a szereplők hangjait sztárszínészek kölcsönözték, a játék méreteiről pedig mindent elmond, hogy a szövegkönyv hét (!) filmforgatókönyv méretével ért fel... Érdekesség, hogy a játék két úton is végigjátszható volt, ezzel a sokat kritizált linearitáson is sikerült enyhíteni valamelyest. A sorozat ezzel az epizóddal érte el a há-rommilliós eladott példányszámot – azonban innen már csak lefelé vezetett út. A hetedik epizód, a '94-es Princeless Bride Disney-stílusú grafikája a régi rajongókat egyenesen felháborította, sokan gyerekprogramnak nézték – annak pedig túl nehéz volt. Emiatt óhatatlanul is megbukott, pedig izgalmas, több szálon futó cselekménye és két főhőse élvezetes játékot rejtett.

A nyolcadik King's Quest rész, a Mask of Eternity szakított a hagyományokkal: 3D-s megvalósítást kapott, és – mivel a műfaj hanyatlása miatt a Sierra félt „tiszta" kalandjátékot kiadni – már-már Tomb Raider-szerű, akcióval, harccal teli játékmenetet kapott. A főhős a tradíciókkal ellentétben nem a királyi család egy tagja volt, hanem egy egyszerű parasztlegény, Conor, akinek Daventry rejtélyes módon kővé vált teljes lakosságát kellett megmentenie. A játék csúnya is volt, unalmas is, a King's Quest rajongók és a sajtó egy emberként utálta – mégis, amikor '98 végén megjelent, kétszer annyit adtak el belőle, mint a minden idők egyik legjobb kalandjátékának tartott zseniális Grim Fandangóból. Valószínűleg ez volt az a pont, ahol a játékipar nagykutyái végleg (de legalábbis évekre) halottnak nyilvánították a kalandjáték műfaját...

Kitérők

Roberta már a második-harmadik King's Quest résznél érezte, hogy beskatulyázzák a mesemondó lány szerepkörébe, ha nem készít más stílusú játékokat is – ezért időről időre elkalandozott Daventry földjéről más stílusok felé. '89-ben



King's Quest: minden idők legnépszerűbb kaland-sorozata

és '91-ben jelent meg a Laura Bow kalandjait feldolgozó két, közepes sikerű nyomozós kalandjátéka, '88-ban pedig a világ első igazi multimédiás CD-termékeként a Mixed Up Mother Goose, ami klasszikus gyermekmeséket alakított át kalandjáték formába. Hősünk legjelentősebb nem-King's Quest játéka azonban mindenképpen a hírhedt Phantasmagoria '95-ből. Roberta a lehető legtávolabb akart kerülni a tündérmesék világától, és horrorjátékot készített, Hollywoodban forgatott, élő szereplőkkel felvett filmekkel, hatalmas költségvetéssel. A négy évig készült, hét (!) CD-n megjelent horror-kaland irtózatos botrányt kavart véres, sokkoló jelenetei és az élőszereplős filmek adta valósághűség miatt. Ennek ellenére (vagy éppen ezért...) hatalmas siker lett, a Sierra első milliós eladású bestsellere.

A vég

Bár már a kilencvenes évek eleje óta sokan próbálták felvásárolni a Sierrát, Williamsék rendre ellenálltak a vaskos összegek csábításának – inkább ők kebeleztek be kisebb fejlesztőcégeket. Így lett a Sierra-család tagja a repülőszimulátorairól és kalandjátékairól ismert Dynamix, a Caesar-sorozattal villantó Impressions, a legendás NASCAR-játékokat készítő Papyrus.

'96-ban aztán olyan ajánlatot kapott a cég, amiről már nem tudta Ken és Roberta lebeszélni az igazgatótanácsot (mivel a Sierra már '89-ben tőzsdére ment, nem egyedül Robertáék kezében volt a döntés): a CUC International nevű befektetési vállalat nagyvonalúan a piaci érték dupláját kínálta a Sierráért, plusz megvette a Blizzardot és még pár apróbb fejlesztőcéget. Itt kezdődött a Sierra kálváriája, illetve végső hanyatlása... A CUC nemsokára egyesült a HFS nevű céggel, és létrehozták a Cendant óriásvállalatot, aminek a nevét sikkasztási és adócsalási botrányokról, illegális tőzsdei manőverekről ismerte meg a világ. A Cendant játékrészlegét a francia Havas médiabirodalom vette át, csak hogy alig másfél év alatt csődbe is menjen. Ekkor jött a képbe a szintén francia médiaóriás, a Vivendi, aminek máig a tulajdonában van a Sierra (és ahol azóta rendszeresen napirendre kerül az anyacég katasztrofális anyagi helyzete, illetve a játékrészleg eladása...). '99 februárjában az Oakthurst-i fejlesztőstúdiót bezárták, és ekkor a Williams-házaspár is kilépett a cégtől. Az ötödik X felé közeledve, több pénzzel a bankban, mint amennyit valaha el tudnának költeni, Roberta és Ken – úgy tűnik – végleg hátat fordított a játékiparnak. Vettek egy luxus óceánjáró yachtot, megtanultak hajózni, és azóta Seattle (itt van a házuk) Mexikó (itt szeretnek nyaralni), Los Angeles (itt él, és dolgozik Hollywoodban az idősebbik fiuk, DJ), és Párizs (itt pedig a fiatalabbik, Chris) között hajókázva tengetik mindennapjaikat. Ken hobbiból alapított egy webdesigner céget TalkSpot néven, Roberta pedig állítólag könyvet ír. Húsz év alatt megalkottak nekünk több tucatnyi legendás játékot, megajándékoztak számtalan fejjthetetlen pillanattal, gyakorlatilag felépítették azt, amit ma játékiparnak nevezünk – aztán amikor az túlnőtt rajtuk, elegánsan továbbléptek, most pedig úgy élnek, ahogy mindenki szeretne ötven évesen... Le a kalappal előttük!

JÁTÉK mentőöv

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

Weird War

Ismét kismillió kérdés érkezett, úgyhogy összefogtuk kérdéseiteket egy kupacba. Jó böngészést!

1. Egy hasznos bugról számolhatok be Nektek a dzsungeles pályáról. Nos, van a makumba falu, ahová kell vinni az őrposztos őrt. A makumba falunál az őr nem veszi el a foglyot, így sokszor kapunk XP-t, ha folyamatosan mondogatjuk az őrnek, hogy meghoztuk a vacsorát.
2. Honnan szerezzek szalmát a szamárnak?
3. A kérdésem: totál fullos karakterem van, 15. szintű vagyok, megvan Leon, a teve, csak Ulrich halt meg, beszéltem mindenkivel, akivel csak lehet, az egész térképet bejártam, és északkeleten van egy kapu. Mit csináljak vele? Nem tudok kijutni a völgyből, és így unalmas.
4. Hol van az az edény, és hol találjuk meg, amiben lehet főzetet keverni (amiért receptet vettem egy csomót)?
5. A második pálya elején, ahol a folyó van, miután a fedélzetmester elmegy ellenőrizni a kódszámunkat, hogy kell Ulrichot meggyőzni, hogy engedjen el? Gondolom levest kell neki csinálni, de azt hogyan kell (írd le lépésről lépésre pontosan)?
6. El-Buahahában a fakírnak külön kell odaadni a murénát és a bőrt, vagy egybe? Ha egybe, hogy kell kombinálni?
7. A probléma a következő: a Weird Warban Fatima megkér, hogy keresem meg Hasszánt. Megvan és már nálam a lánc, de mikor visszaérek, Fatima sehol!
8. Amikor először találkozom bérgyilkosokkal a sivatagban, egyszerűen nem tudom legyakni őket, pedig több óráig szórakoztam vele! Van valami trükk, vagy csak én vagyok túl béna?!
9. Ott tartok, ahol le kellene festeni a tengeralattjárót, a festék már megvan, de hogy kell festeni?
10. Hol a f***** lehet tevét szerezni a sivatagi úthoz (gyanítom, arra kell majd továbbmenni)?

1. A levelet Gyárfi küldte, no comment. Legfeljebb csak annyi, hogy köszi!
2. Az oázisban az elhagyott épületben találsz egy matracot, ami szalmával van töltve.
3. Ulrich meghalt!? Én a helyedben megejtenék egy visszatöltést, amikor még él, ugyanis a későbbi durvulásokhoz elkél a segítsége. Önmagában pedig az a kapu nem ér semmit, legalábbis amíg meg nem kerested Hasszánt az oázisban, majd ő megjelöli, mondván, a németek odamentek. Akkor az ajtón kipróbálsz néhány varázsszót – persze kinyitni nem tudod –, irány Fatima, adj neki gyöngysort, beszélj Hasszánnal, és a varázsigével már be tudsz menni...
4. Az üstöt az első pályán a kocsmában találod a pultnál, először vizsgáld meg, majd beszélj róla a kocsmárossal. Megjavítatni a híradós katonával az oázisban lehet.
5. Valóban levest kell főzni. Szedj össze minden mozdíthatót a U-bootban, még a WC-ből is. Figyelem, a zöld színű folyadék nem jó olaj helyett! Az üres olajoskannát a hajtóműveknél csöpögő olajjal tudod feltölteni. Ha megvan minden, dobj bal klikkel az üstbe répát, krumplit, motorolajat, aztán vedd fel a kanalat, és klikkelj vele az üstön.
6. Természetesen egyben. Bal klikkel felveszed a murénát a tárgyak között, és szintén bal klikkel rádobod a száraz kígyóbőrre.
7. A Hasszánnal való párbeszéded után megjelenik északkeleten a kripta. Először ide kell eljutnod, ugyanis a történet scriptje csak akkor „veszi elő" újra Fatimát, ha a bejárathoz szükséges kód problémája felmerül.
8. Nincs trükk, és nem is vagy bénább az átlagnál (értsd: nálam :)), egyszerűen csak még nincs meg a szükséges felszerelésed, vagy tapasztalati szinted. Eleinte érdemes a pályák sarkainál közlekedni...
9. A U-Boot lefestése csak a javítás, és a főküldi, – mármint a „hová ment a fedélzetmester" problémakör – leküzdése után lehetséges. Ha a múmia megvan, és a léket befoltoztad (az üstfoltozótól az oázisban lehet megtanulni), megmutatod a kapitánynak a festéket, aki nem lelkesedik a sárga színért, így belevágja a tengerbe. Ekkor horgászbottal kipecázod a matériát, és míg Johann eltereli a figyelmét, Te lefested.
10. A teve az oázisban van (két púpja van, nem lehet eltéveszteni), de mint mondtam cukor nélkül nem megy veled, azt előtte vásárolni kell.

Legacy of Kain: Defiance

Hi!
1. Elakadtam a Legacy of Kain: Defiance-ban. Miután megtaláltam Janos holttestét, utána kaptam valami kulcsot egy könyvtárba, de sehol se találom a könyvtárat. Hol lehet?
2. Lehetséges-e, hogy ebben az évben az egyik teljes játék a Guilty Gear valamelyik fajtája legyen?
Dusk

1. Az üvegház ablakát törd ki, majd a szárnyas szobor mögötti ajtón menj be.
2. Bizisten nem tudom. Semmi sem lehetetlen...

Syberia

Hello!
Van egy problémám. Barrockstadtban nem tudom megjavítani a zenepavilont, mert nem érem el a tojásokat. Ennek a problémának a megoldására kérem segítségeteket! Nem tudom még azt sem, hogy a borosüveg mire való? Remélem, tudtok segíteni a problémámon!
Timi

Szőlőszemeket kell potyogtatni a létránál a madarak elé, majd a létrán fel, és a kémcsőfogóval el lehet érni a kakukktojást. A bort a pálya végén a vaksi Malatesta kapitánnyal kell megitatni, felturbózva egy kis Yangala-Cola porral.

Sziasztok!
Sajnos elakadtam a Syberia nevű játékban. Ott akadtam el az első helyszínen, hogy Momonak, a kisfiúnak kellene egy mamutot rajzolni, de sehogy se sikerül. Adott nekem papírt és ceruzát, de hogyan tovább? Örülnék neki, ha segítenétek.
Eraand

A padláson a jobb sarokban, a szekrény mögött fel lehet kapcsolni a villanyt. Tüzetesebben megvizsgálva a falat, megtalálod Hans régi rajzát, ezután már elkészíthető a másolat.

Hi!
Ott akadtam el, amikor a vonatom megáll egy vasútállomásnál, és elrabolják a robotnak a kar-

ját. Így nem tudok tovább menni. A hapsit megtaláltam, és kiderült, hogy a kart egy másik robotnak adta, amely zongorázni fog egy énekesnőnek. Az énekesnőt kell megkeresni, hogy meghallgassa a robot a zenéjét. Utána visszaadná, de nem találom az énekesnőt. Már mindent bejártam.

Az őrült rajongó ereklyegyűjteményét túrd fel a földszinten. A levelek átolvasása után telefonálj haza, mert Franck emlékezni fog, hogy az énekesnő az aralbadi szanatóriumba került. Ha az infó megvan, a bányadirektor átküld a részeges űrhajóshoz.

Prince of Persia: Warrior Within

Hy!
Lenne egy-két gondom. Remélem, tudtok segíteni:
1. Baj van a Prince of Persia: Warrior Withinnel. Ott tartok, hogy a herceg átváltozott valami démonná, és egy madárszerű, kígyóféle lénnyel (Nem a varjas csákó!) harcolok. Ez még nem is lenne baj, de én nem látom azt a szörnyet! Osztálytársamnak is megvan ez a játék, és ő mégis látta. Csak két piros szemet látok, a mozgását is csak sejtem. Emiatt vagyok kénytelen abbahagyni a játékot.
2. Duzzogva ráálltam a CSI-re, de itt is baj van! Itt az a bajom, hogy a betűk helyett kockák vannak. Nem tudok vele mit kezdeni.(Pedig ezt nemrég vettem.)

Tipikus videokártya-driver problémának tűnik a dolog, javaslom DVD-mellékletünkről ízlés szerint a legfrissebb ATI vagy nVidia kiadást telepíteni. Dahaka csak szemekkel nem az igazi...

Hi PC Guru!
A Prince of Persia: Warrior Withinben van egy titkos vége a játéknak. Azt tudom, hogy meg kell szerezni a 9 life upgrade-et (már meg van mind) és a Water Swordot is. De a kardot hogyan?
B.I.G.

Ha megvan minden upgrade, menj el az Idő homokjához (homokóra), ott lesz előtte a kard!

Need for Speed Underground 2

Kedves Guru team!
Azzal a kéréssel fordulok hozzátok, hogy segítsetek, egy elakadt játékban való továbbmenéshez. A Need for Speed Underground 2-ben eltűntek a versenyek a térképről...

Fuss Outrunokat, vagy a vizuális tuning mutatódon javíts (tegyél fel minden csillivilli vackot)!

Chaser

Hi!
Megakadtam a Chaserben! Azon a pályán vagyok, amikor ki kell nyitni egy főkaput. Ám nem nyílik, mert valamilyen generátort, vagy gázcsapot kellene megnyitni.
Meg tudnátok írni, hogy mit kell itt csinálni?
(d@z)[fro$t]

Mivel pontos pályamegjelölést nem küldtél, kapsz egy szép, kövér linket: http://www.visualwalkthroughs.com/chaser/chaser.htm. Nem kell megijedni, ez egy képekkel illusztrált végigjátszás, biztosan segít!

Half-Life 2

Üdv!
A Half-Life2-ben elakadtam Route Canalban egy olyan helyen, ahová a szellőző fedelét kilőve jutok el, és olyan fűrészes robotok támadnak rám! Nem tudom, hogy juthatok tovább. A mellette lévő teremig eljutok, ahol sok cső van, az alján víz.
Andree

Távirati stílusban: létrán fel, a csöveken át a másik terembe, majd a csöveken leugrálva keresd meg azt a csapot, amelyik a vízszintet megemeli.

HARDVER mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

Tápegység-kérdés

Hello Guru!
A videokártyámat szeretném lecserélni, de szerintem a tápegységet sem ártana. A konfigom a következő: Abit IS7-E2 alaplap, P4 2,8GHz/800 Northwood proci, ami alapból 2866MHz-en megy, 2*512/400 Twinmos memória, Club Radeon 9600 Pro 128MB videokártya, 80GB Samsung winchester, Samsung DVD-író, Sony DVD-olvasó + floppy meghajtó. A mostani tápom 400W-os Codegen. Az új videokártya egy 6600GT 128MB AGP lenne, a tápegységemet pedig egy 420W vagy 460W teljesítményű Chieftecre cserélném. A probléma az, hogy ahol én szoktam vásárolni, ott csak 24 pines 400W feletti márkás tápot lehet kapni, az alaplapomon pedig 20 pines csatlakozó van, ha jól tudom. 1. Fog működni az alaplapom 24 pines táppal? 2. Elég a 420W-os táp, vagy kell a 460W-os, ha mondjuk még egy merevlemezt is el kell majd bírnia? 3. Nem gáz, hogy csak 128MB-os videokártyát veszek? Lehet kapni 256MB-os 6600GT-t AGP portra? 4. Az Everest feszültségértékeinél mekkora eltérés fogadható el? (pl. 5V helyett 5,11V) 5. Ha egy LCD monitor DVI-csatlakozóról működik, sokkal jobb lesz a képminőség, mint ha hagyományos csatlakozóról üzemelne? Segítségeteket előre is köszönöm. Kérlek, minél hamarabb válaszoljatok!
Hű olvasótok: andrage01

Kedves andrage01!
1. Nem fog működni. Viszont majdnem minden számtech-üzletben lehet kapni 24/20 pin átalakítót, mérsékelten horrorisztikus áron (600-700 forint). Ez azért is jó találmány, mert később, ha 24 pines tápcsatit igénylő, modernebb alaplapra váltasz, elég kihajítani az átalakítót, és nem kell új tápot venni. Mellesleg a 410W-os Chieftec egyes darabjainál a 24 pinből 4 „leválasztható", így belemegy a 20 pines lapokba is, és akkor a maradék 4 pin vidáman lengedezik szabadon. Nem valami elegáns megoldás, de legalább nem kell átalakító...
2. A későbbi fejlesztéseket szem előtt tartva – ha megengedheted magadnak – mindenképpen a 460W-osat vedd meg. A 6600GT-vel izmosított konfigodat egyébként a 420-as Chieftec is ki fogja bírni plusz egy merevlemezzel is.
3. Tudomásom szerint AGP-s 6600GT csak 128MB-os kiszerelésben létezik. Ez nem olyan nagy gáz, még jó darabig elég lesz a 128MB is, legfeljebb nem 1600*1200-ban fogod nyomni az Unreal 3-at...
4. Annyi még bőven belefér.
5. Elvileg igen, mert a TFT monitorok digitális jelekkel dolgoznak. A VGA kártya analóg csatlakozójáról táplálva tehát digitális jel alakul analóggá a kimeneten, majd ebből alakul vissza digitálissá a TFT-be megérkezvén. DVI csatiról hajtva az LCD-t ez az átalakítási procedúra mind szükségtelenné válik, így végig digitális maradhat a jel a VGA kártyától a monitorig.

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Melegedő táp

Hali!
Mennyire szokott egy táp felmelegedni? Csak azért kérdezem, mert nemrég vettem új gépet és működés közben eléggé melegszik (csaknem forró). Kikapcsolva már nem meleg. Helyes ez? A táp Chieftech 360 W-os (ráadásul duplaventis). Azért is kérdezem, mert a régebbi gépemnél nem volt ilyen jelenség (abban Codegen 300 W-os volt). Az új gépem: GigaByte GA 8I915P Duo, Intel P4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT PCI-Express, 160 GB Samsung SATA, NEC DVD-író. Lehet, hogy kevés neki a 360 watt? Ha szerintetek gyárilag hibás, garanciában ki tudom cserélni. Válaszotokat várom! Köszi: Levente

Kedves Levente!
A 360W szerintem már elég karcsú ehhez a konfighoz! Mivel a tápod jó minőségű, nem száll el, nem okoz instabilitást, és nem robban fel – csak kissé túl van terhelve, ezért fűt annyira. Meghalni nem fog, de ha teheted, cseréld ki legalább 420W-os darabra.

Videokártya csere

Szervusztok!
Lenne egy problémám: Vettem egy Sapphire ATI Radeon 9600-at (nem Pro), 256 MB RAM-mal. Ez még rendben is volna, de amikor beletettem a gépembe (előtte GeForce 2 MX 400 volt benne, 64 MB RAM-mal), egyszerűen nem töltötte be a Windowst. Bekapcsolódott, ahogy szokott (proci, vinyó felismerése, memória stb.), majd a bootoláshoz érve elkezdett villogni az a... szép szürkésfehér DOS-os kurzor. A videokártyával szerintem nincs baj, mert a haverom gépében kifogástalanul működött. Lehetséges, hogy az alaplapom (Acorp 4D845AL, i845D chipset, 4x AGP) a gyenge pont? Ideírom a konfigom, hátha segít: Intel Celeron 1700 Mhz, 256 Mb RAM, Maxtor 40GB Winyó, 56k-s belső modem, 10/100 LAN kártya, 300
Wattos Codegen tápegység. (Arra is gondoltam, hogy esetleg a táp lehet a bűnös – amíg eszembe nem ötlött a 2005/03-as mentőöv...) Remélem, Ti tudtok valami gépalkatrészcsere-mentes megoldást a problémára! Amennyiben az alaplap mégis cserére szorulna, megköszönnék egy pénzkímélő javaslatot (10-20K forint). Segítségeteket előre is köszönöm:
Offspring

Kedves Offspring!
Alkatrészcsere-mentes megoldás lehet, ha megpróbálod újratelepíteni az XP-t. De a leggyengébb láncszem itt valóban az alaplap és a táp. Ha engem kérdezel, újíts be egy 300W-os Chieftec tápot, és egy kellően olcsó, de jó minőségű alaplapot (pl. ASUS P4S800). Ez a kettő együtt kb. bruttó 20 000 magyar királyi forint, és garantáltan stabilabb működést eredményez a jelenlegi összeállításhoz képest.

Szaggat a Doom 3

Hi PC Guru!
Vettem egy ATI X800 Prót. Eddig ez nem is baj, csakhogy a Doom 3 akad maxra állítva a gépemen. Melyik hardvert cseréljem le? A gépem: Alaplap: Asus A7N8X, Proci: AMD, Athlon 2200+, Memória: 768MB, Winchester: Maxtor 30GB. A fejlesztésre kb. 100-120 ezer forintot tudok szánni. Kérlek, válaszoljatok vagy az újságban vagy e-mail címemre! Két éve hűséges olvasótok: Varga Attila

Kedves Attila!
Egyértelműen az alaplap + CPU párost érdemes elsőként nyugdíjazni. Mai intruder-csomag ajánlatunk Doom 3-hoz bruttó 100-120 ezer HUF-ért a következő: MSI K8N Neo2 Platinum (kb. 38-40 ezer), hozzávaló dobozos AMD Athlon64 3500+ CPU (Kb. 64 ezer). Ajánlhatnék Intelt is, de nem teszem, mert eddig is AMD-s rendszered volt, és ami egyszer bevált, attól nem kell lényegesen eltérni. Rádásul az Atlon64-ek keveset fogyasztanak (nem gyilkolják a tápot), és kevesebb hőt termelnek, mint a Prescottok. Esetleg – ha még belefér a költségvetésbe – érdemes feltornászni a memória méretét 1 GB-ra. (A Doom3-hoz ezt inkább kötelezőnek mondanám... – Joc) Ez manapság viszonylag olcsón megoldható, tekintve az utóbbi idők örvendetes memória-árzuhanását (DDR400-as 512-es és 256-os modulok esetében). A megfelelő méretű tápegységre figyelj oda! Legalább 420W-os márkás darab kell. Ha ez nem áll rendelkezésedre pillanatnyilag, inkább vásárolj kisebb procit (3200+ 42-44 ezerért), és az árkülönbözetből vegyél egy jófajta 420-as tápot. (A Doom3 Ultra beállítása még ezen fejlesztések után is tiltott gyümölcsnek számít, mivel ahhoz 512 MB-os videokártya a belépőjegy...)

TFT vásárlás

Hello!
Két-három héten belül szeretnék venni egy TFT monitort, viszont ebben a témában nem vagyok otthon. Konkrétan a választásban kérném a segítségeteket. A monitort játékra is használnám, de nem tudom, hogy kb. hány ms-os monitorral lehet pl. UT-vel normálisan (utánhúzások nélkül) játszani. Egy-két boltban megkérdeztem, és ott azt mondták, a 17" Acer AL1711/AL1711 (15 ms) erre a célra megfelelő lenne. Ha tudjátok, írjátok meg, hogy ez a monitor használható-e. Ha van jobb ötletetek, írjátok meg azt is. Egyébként az újság nagyon király, bár szerintem lehetne több hardveres cikk. Válaszotokat előre is köszönöm:
Szaki

Kedves Szaki!
Az Acer 17 hüvelykes TFT monitorai közül az AL1714-es modell rendelkezik 14 ms-os válaszidővel. Ára nagyjából bruttó 100 000 HUF körül alakul. Ez a válaszidő már elegendő a játékokhoz, de az én véleményem szerint ez olyan, mint a drótnélküli egér és billentyűzet: munkára nagyon kényelmes és menő, de játékra, ahol minden pillanat számít, még mindig a hagyományos megoldások a jobbak (azaz gyorsabbak). Egy jó minőségű, 19 colos CRT monitor szerintem játékra sokkal jobb vétel, mint egy 17-es TFT.

Instabil rendszer

Sziasztok!
A gépem rendszeresen megviccel. Több tünetet is tud produkálni. „Kékre" fagy Star Wars Galaxies közben, újraindul játék közben, kilép az asztalra egy-két alkalmazásból, aztán egy ideig nem csinálja ezeket. Egy szóval: instabil. Nincs rajta vírus, worm meg ilyesmi. SP2 fenn van. Rendszeresen frissítem a rendszert minden szempontból. Úgy tűnik, hogy 1,7V DDR és 2,7V AGP mellett stabilabb. Egy Barton magos 2,2 GHz-es proci van benne, 2x512 MB memóriával, egy HDD-vel, egy combo drive-val, 9600XT-vel – mindez MSI KT6 Delta alaplapon, amire minden más integrálva van. S most jön a nagy Ő: 400W-os Zalman táp. Ugye minden hiba a tápra mutat, de hát ezzel már csak nincs baj!? Gyanakszom még az északi híd hűtésére, mert hogy passzív a lelkem és nem is hideg. Teljes a káosz. Tanácstalanság. Mit tegyek? Előre is köszönöm a segítséget!
Guttmann György

Kedves György!
A kékhalál általában táp, alaplap, vagy RAM hibára vezethető vissza. Javasolnám a Memtest86+ nevű program lefuttatását. A legújabb, ha jól tudom, a 3.2-es verzió (www.memtest86.com). Ez elég korrekt módon képes kiszűrni az esetleges memóriaproblémákat. Ha szegmens-hibát talál, a modul rossz (több modul esetén célszerű egyesével a gépben hagyva tesztelgetni őket), érdemes visszavinni és garanciában lerendezni a dolgot. Ráadásul ez a teszt az alaplapot is kellően megmozgatja, tehát ha belefagy a gép a tesztbe, valószínűleg mindennek az alapja adta meg magát. A 400-as Zalmant utoljára hagynám, mint lehetséges hibaforrást...

Memória és táp

Szia Guru!
A gépem: AMD64 3000+, 512MB 400MHz Kingston, ATI Radeon 9600XT, 400W Huntkey táp (állítólag jó). Azt kérdezném, hogy a táp elég-e ehhez a rendszerhez? Van még benne egy 160GB-os vinyó és egy DVD-író. Szeretnék még bele egy 512-es memóriát, milyet vegyek? Kingstonra nincs pénzem...
Előre is kösz:
cooper3

Kedves cooper3!
A 400W-os Huntkey táp kb. egy kategória az Acorp-Mercury-stb csodákkal, tovább nem is részletezném... Memóriából, ha nincs pénzed Kingstonra, vegyél Kingmaxot. Megbízható márka, a hazai piachoz mérten kellemes árral.

Alaplap-ajánlat

Sziasztok!
Először is király az újság. Az lenne a kérdésem, hogy ehhez a géphez milyen alaplapot ajánlotok: AMD Athlon 64 3200+ processzor, ATI Radeon X850XT Platinum VGA, Kingston 2x512 memória, Maxtor 200GB HDD, Enermax 420W táp, Aero X202/X204 gépház, Audigy2 hangkártya, LG 16x DVD-író.
Köszi: Potter.

Kedves Potter!
Árat nem írtál, de a meglévő komponensekből feltételezem, hogy nem vagy hajlandó kompromisszumra. Ezért az ajánlatom ebben a kategóriában az ASUS A8V-E Deluxe alaplap, Socket 939-el és PCI-Expresszel. A beépített hangkártyát majd ne felejtsd el hidegre tenni a BIOS-ban, hogy ne kelljen szégyenkeznie az Audigy2 mellett...

Cray

Áraink bruttó árak.

Egér Razer Diamondback Salamander Red	12 900
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	16 800
Headset Sennheiser PC110	3 500
Fejhallgató Sennheiser PC150	12 990
Fejhallgató wireless Sennheiser RS 115-8	14 990
Silentmaxx HD-silencer Rev. 2.0, passzív hütö	10 500
Zalman ZM80D-HP passzív VGA hütö	8 150
Zalman CNPS7000B-Cu AMD/Intel	11 900
Hütö Arctic Colling VGA Silencer Rev. 3	3 900
Logitech Formula Force GP force feedback	16 700
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	30 980
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	8 200
Joystick Logitech WingMan Force USB force feedback	14 900
Tápegység Chieftec 360W	11 400
Tápegység Enermax EG425AXVE 420W csendes	26 125
USB ház 3.5"/2.5"-os DTK DG-352UN USB 2.0	8 000
TV tuner AVER Media AVerTV GO 007 FM Plus	9 000
TV tuner AVER Media TV BOX7	19 999
Router D-Link DI-514 wireless 11Mbps	11 500
Router TRENDnet TEW-231BRP wireless 11Mbps	11 600

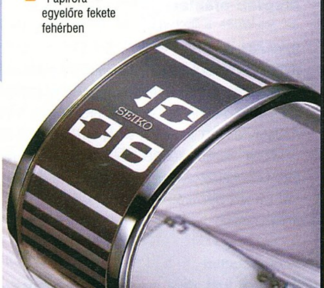
vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

írta · Tárnok Zoltán

SEIKO
ORIGAMI óra

Az Origami nevű japán hajtogatós játékról már bizonyára sokan hallottatok. Nos, a Seiko óráját nem hajtogatják ugyan, ám anyaga ennek is papír. Sok fantasztikus filmben láthattunk már digitális tartalommal működő újságokat. Megemlíthetnénk például a Különvéleményt, ahol Tom Cruise körözése egyszerre jelent meg minden újságban, úgy hogy azokat közben az olvasók a kezükben tartották.

Az az újság ma még a fantasztikus filmek kellékei közé tartozik, ám a benne rejlő technológia már megjelent mindennapjainkban. Az óra az E-ink, a Seiko Epson és a Seiko Watch közös fejlesztésének eredménye. Ez a világ első órája, ami úgynevezett elektromos papír kijelzőt használ. Az újfajta kijelző jellegéből adódóan akár görbe felületű is lehet, és emellett nagyon jó olvashatóságot biztosít. További előnye a viszonylag alacsony energiaigény és a forradalmian vékony megjelenés. Az elektronikus papír előnye a kimagaslóan jó kontrasztarány is. A kijelző csak fekete és fehér részecskékből áll, amely körülbelül dupla akkora kontrasztot tesz lehetővé, mint egy LCD kijelző. További előny, hogy az elektronikus papír sokkal vékonyabb, mint bármely hagyományos képernyőtípus, és sokkal rugalmasabb is, ami új lehetőségeket nyit a termékek formatervezése szempontjából.



"Papíróra" - egyelőre fekete fehérben

A Seiko 2006 tavaszára tervezi a technológia piacra dobását Japánban, a nemzetközi piacon való megjelenés egyelőre nem szerepel a terveik között.

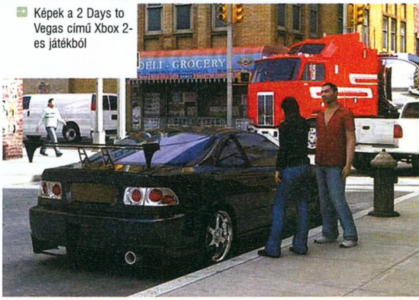
SAMSUNG
YP-T7

A Samsung Magyarországon is piacra dobja az YP-T7 zenelejátszót. A képnézegető funkcióval felszerelt készülékért a Samsung a közelmúltban Las Vegasban megrendezett fogyasztói elektronikai szakkiállításon, a CES-en innovációs díjat vehetett át. A meglehetősen aprócska, multimédiás funkciókkal alaposan megtűzdelt YP-T7 lejátszó 128, 256, 512 MB illetve 1 GB flash memóriás tárolókapacitású változatokban készül. Ezek közül hazánkban a 256 MB, 512 MB, illetve az 1 GB tárhellyel rendelkező modellt vezeti be a cég. Zenén kívül szövegfájlokat és fényképeket is tud raktározni, sőt utóbbiakat meg is tudja jeleníteni 65 ezer színű LCD-kijelzőjén.

Az új lejátszó (ami egy ingzsebben is elfér), talán az egyik legkisebb ma kapható multimédiás készülék. Méretén kívül tömege is kicsi, ami nagyrészt a könnyű, de ellenálló magnézium-alumínium borításának köszönhető. Az YP-T7 támogatja az MP3, a WMA, a Secure WMA, az Ogg, az ASF és a JPEG fájlformátumokat. A beépített lítium-polimer akkumulátor egy feltöltés után 12 óra folyamatos lejátszást tesz lehetővé.

A zenelejátszás és a képek megjelenítése azonban még nem minden. A lejátszót személyi asszisztensként is használhatjuk, amely figyelmeztet bennünket, ha késésben vagyunk. Beépített mikrofonjával emlékeztető üzeneteket mondhatunk a készülék memóriájába, a programozható FM-rádiója pedig gondoskodik arról, hogy ne maradjunk friss hírek és a legújabb slágerek nélkül. A készülék lehetővé teszi továbbá, hogy kedvenc számunkat a rádióról egy gomb megnyomásával fel is vegyük a tárolt számok közé – mégpedig MP3 formátumban.

Több mint egyszerű mp3-lejátszó



Képek a 2 Days to Vegas című Xbox 2-es játékból

AKÁR 3 MILLIÓ XBOX 2

Bár néhány héttel ezelőtt még azt hallottuk, hogy karácsonyig „csak” egymillió második generációs Xbox játékkonzol eladására számíthatunk, egyes elemzők már ennek háromszorosát várják. Mivel a legfőbb ellenfél, a Sony PlayStation 3 várhatóan csak 2006 közepére készül el, a Microsoft jó esélyt kap arra, hogy visszavágjon az első Xbox viszonylagos kezdeti gyengélkedéséért.

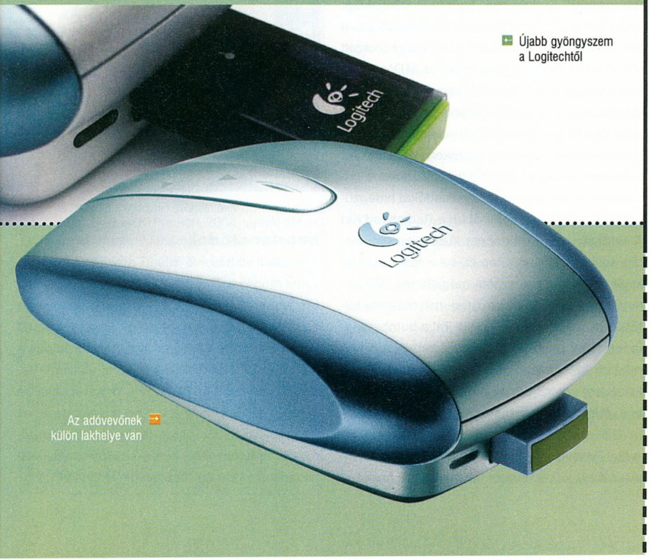
Ez a szám azért tekinthető megdöbbentően magasnak, mert hírek szerint az egy hónap múlva esedékes hivatalos bemutató ellenére a konzolok tényleges szállítása csak októberben vagy novemberben kezdődhet meg. Ára egyesek szerint 250-300, mások szerint 400 amerikai dollár körül várható, a gép képességeit ismerve mindhárom összeg igen barátinak mondható. 2005 februárjáig összesen 22 millió első generációs Xbox fogyott világszerte. A gyártó az első gép 2001-es bemutatkozásakor összesen 1,5 millió darab azonnali értékesítésére számított, tehát a mostani előrejelzések ennek pont a dupláját jelentik. Ami a régi konzolok rajongóit illeti, elemzők szerint 2007 előtt biztosan nem állítják le ezek forgalmazását sem – ez nyilván annak is köszönhető, hogy az Xbox 2 a teljesen más belső felépítés és szabadabb szervezés érdekében nem maradt visszafelé kompatibilis az eredeti Xbox játékaival.

A Sony PlayStation 3 bemutatója négy nappal az Xbox 2-é után, azaz május 16-án várható, de ez nem változtat azon a tényen, hogy idén szinte biztosan nem vásárolhatunk belőle.

LOGITECH V500

Napjainkban a hordozható gépek piaca egyre bővül, és ez a bővülés magával hozta az igényt a kicsi, ám sokat tudó kiegészítők iránt is. E keresletet igyekszik kielégíteni a Logitech V500 apró rágcsálójával.

Az egérke vezeték nélküli kapcsolattal rendelkezik, ám igaz újdonságát nem ez, hanem páratlan és ötletes megoldásai adják. Szállítás közben az egér finom szövettokban pihen. Az USB antenna a burkolaton belül kap helyet, így garantáltan nem veszítjük el. Az egér a mikrokapcsolók kivételével nem tartalmaz mozgó alkatrészt, a tervezők nem építettek bele hagyományos görgőt sem. A forgatható kereket a notebookokon már megszokott tapipadhoz hasonló megoldással helyettesítették. Elég a görgő helyén az ujjunkat huzigálni, és máris működik a görgetés le-fel, valamint jobbra-balra.



Újabb gyöngyszem a Logitechtől

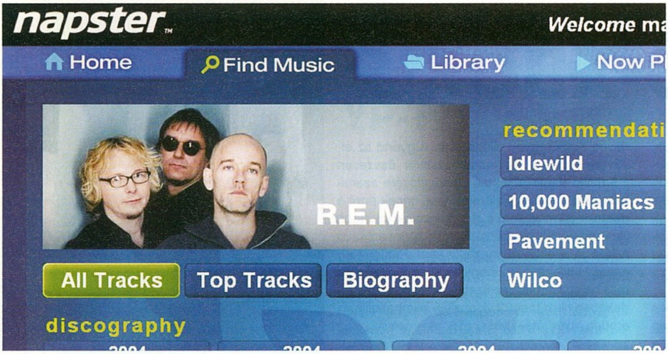
Az adóvevőnek külön lakhelye van

VAPO CHILL Micro

Az Asetek neve Magyarországon még kevéssé ismert, ám érdekes módon első, és leghíresebb termékükről már többen hallottak. A dán Asetek néhány évvel ezelőtt nagy fába vágta a fejszéjét, amikor kompresszoros processzorhűtőket kezdett gyártani. Ezek a napjainkban elterjedt hűtőszekrények technológiáját használták, vagyis kompresszor segítségével keringettek hűtőfolyadékot a rendszerben. Ennek segítségével a processzor hőmérsékletét képesek voltak nulla fok alá csökkenteni.

Az Asetek a sikeres kompresszoros megoldás után elkezdett vízhűtésekkel is foglalkozni, idén tavasszal pedig bemutatták első léghűtésüket. Az új CPU-hűtő rendhagyó formával rendelkezik. Sajnos tesztek még nem állnak rendelkezésre a teljesítményéről, ám a kialakítás csak jóval biztat. Az alkatrészek, a processzorra felfogató darabok igazi mesterműként mutatkoznak, minden elemen látszik a körültekintő tervezés, ami az Asetek termékeire eddig is jellemző volt.

Jó hír, hogy a dán cég termékei rövidesen hazánkban is forgalomba kerülnek. A Vapochill Micro segítségével mostantól mindenkinek lehet igazi Vapochill hűtése, ráadásul mindössze 10 000 forint körüli áron.



A fájlmegosztás története

Írta · Hancu

TO PEER-TO-PEER OR NOT TO PEER-TO-PEER

P2P, peer to peer, fájlmegosztás, vagy fájlcserélés – mindegy, milyen néven nevezzük, ez ma a számítástechnika egyik legforróbb területe. Egyrészt azért, mert technikai és átvitt értelemben is új korszakot nyitott az internet történelmében, másrészt pedig azért, mert gyakorlatilag a fél világ (médiabirodalmak, zenekiadók, Hollywood cápái) akarja minden elérhető eszközzel eltiporni, miközben a világ másik fele ellenáll, és vidáman használja. Ki erre, ki arra, de legfőképpen illegális tartalmak letöltésére. Az alábbiakban azt tekintjük át, hogyan is működik ez az egész balhé, honnan, és hogyan jutottunk el a mai állapotig, hol tartunk ma, és milyen jövő áll a fájlcserélő hálózatok előtt – pusztán technikai és történeti szempontból, a dolog erkölcsi-jogi oldalát inkább meghagyjuk egy másik cikk témájának.

Az első találkozást valamelyik fájlcserélő rendszerrel mindenki az internetes pályafutásának egyik legemlékezetesebb pillanataként tartja számon (aki még nem látott ilyet, készüljön fel: megrázó élmény lesz!). A párezer mp3-kalóz paradicsomából azóta a dotkom-válságból kilábalt internet-világ legnagyobb sikersztorija lett…

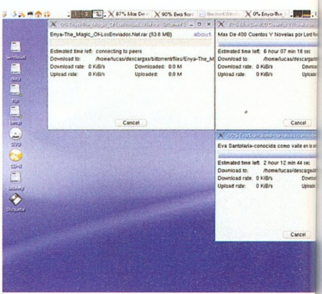
A kezdetek – első generáció

Az egész fájlcserélő-őrület elindítása egy bostoni egyetemista srác, Shawn Fanning nevéhez fűződik: 19 évesen ő alkotta meg, és indította útjára '99 őszén a szerényen a saját becenevével fémjelzett első fájlmegosztó és -cserélő programot, a Napstert. Az alapötletet és a működés elvét a népszerű üzenetküldő szoftverek (ICQ, MSN és társai) szolgáltatták: miért terheljük feleslegesen adatáramlással a központi szervert, ha az adatcserében részt vevő két gép közvetlenül is összekapcsolódhat? A rendszer nem volt teljesen decentralizált, de a központi szerver kizárólag a rákapcsolódott gépeken megosztott fájlok (a Napster csak mp3-akkal foglalkozott) listázásában és a keresésben vett részt, a letöltések közvetlenül a felhasználók között zajlottak.

A Napster pillanatok alatt hatalmas népszerűségre tett szert (népszerűsége csúcsán, 2001 legelején a 29,4 millió regisztrált felhasználója volt, akik összesen 2,7 milliárd fájlt dobtak be a közösbe – a máig élő rekord 13,6 millió egyszerre bejelentkezett felhasználó volt…). A zenekiadók egyébként már '99 decemberében megindították keresztes hadjáratukat e P2P rendszer ellen. Amikor 2000 elején Madonna aktuális nagylemezének anyaga a megjelenés előtt kiszivárgott a stúdióból, és mp3 formában (többek között a Napsternek köszönhetően) villámgyorsan elterjedt az egész világon, a média is rácsapott a témára, hatalmas botrányt kerítve a fájlcserélő köré – és egyúttal sokmillió új, kíváncsi felhasználót szerezve neki…

A Napster magát a zenészvilágot is alaposan megosztotta: voltak, akik egyszerű tolvajoknak tekintették a fájlcserélőket (a Metallica tagjai, a rapper Dr. Dre és Madonna is többször intézett éles kirohanást a Napster ellen az MTV-n), míg mások (a Limp Bizkit tagjai, vagy a nálunk nem igazán ismert, de a tengerentúlon hihetetlenül népszerű Dave Matthews) forradalmi marketinglehetőségként és a zenészeken parazitaként élősködő zeneipart elsöprő tisztítótűzként tekintettek rá. A felháborodott zenekiadókat hidegzuhanyként érte 2000 áprilisában a Radiohead Kid A című albumának története. A zenekar (ami addig sosem jutott be a top 20-ba a lemezeladási listákon) néhány új száma megjelenés előtt felkerült a Napsterre, az emberek milliószámra töltötték le, tetszett nekik – majd jött a bombameglepetés: az utcai megjelenés hetében a Kid A minden különösebb reklám nélkül a bestseller lista élére ugrott! Ennek pedig nem lehetett más oka, mint a Napster marketing-hatalma…

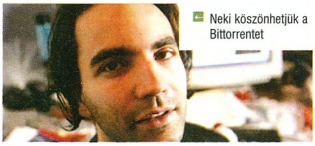
A jogi huzavonák végül oda vezettek, hogy 2001 júliusában a bíróság elmarasztalta a Napstert szerzői jogok megsértésének vádjában, és leállíttatta a szervereket. Ettől függetlenül a rendszer még majdnem egy évig működött, mígnem a német médiaóriás Bertelsmann felvásárolta az egészet szőröstül-bőröstül, és fizetős szolgáltatássá alakította.



A Bittorrent apró részekre darabolja a fájlokat

Napster-utódok

A Napsterhez hasonló jellegű, azaz központi szerverrel rendelkező fájlcserélő volt még a 2001-ben megjelent, rövid idő alatt nagy népszerűségre szert tevő, de aztán bírósági úton bezáratott Audiogalaxy. Ez a program volt először képes a megszakadt letöltések folytatására, és kiemelkedő volt atekintetben is, hogy a program, csak a megosztást és a letöltést intézte, a keresés webes felületen zajlott. Ez – amellett, hogy igen kényelmes és átlátható volt – könnyű csoportosítási, katalógusba rendezési lehetőséget is nyújtott.



Neki köszönhetjük a Bittorrentet

A BITTORRENT-csali

2001 nyarán, amikor a BitTorrent első bétaverziója elkészült, Bram Cohen hiába keresett önkéntes tesztereket a forradalmi fájlmegosztó hálózatához, néhány „szent őrült" linuxos felhasználótól eltekintve gyakorlatilag teljes közönnyel találta szembe magát. Hősünk nem esett kétségbe: befizetett egy pénzes pornóoldalra, és az onnan letöltött irdatlan mennyiségű anyaggal (kevésbé jóindulatú források szerint a saját pornófilm-gyűjteményével...) töltötte fel a hálózatot. Ez már hatott: különösebb hírverés nélkül is valósággal özönlöttek a lelkes önkéntesek BitTorrentet tesztelni...

A központosított hálózatok közül érdemes még megemlékezni a máig is működő (főleg Skandináviában népszerű) DirectConnectről. Ebben a rendszerben bárki létrehozhat szervert (a neve itt „hub"), amihez aránylag kicsi (maximum pár ezer fős), de hasonló érdeklődési körű közösség kapcsolódik egy mikrohálózatba. Legfőbb előnye, hogy könnyű a számunkra érdekes témákra rábukkanni, hátránya viszont, hogy ha a hubot kiütik a rendszerből, az egész mikrohálózat használhatatlanná válik (pontosan ez történt március végén is, amikor a rendőrség lefoglalta a legnagyobb magyar DC++ hubot, a Mátrixot).

Újratöltve – második generáció

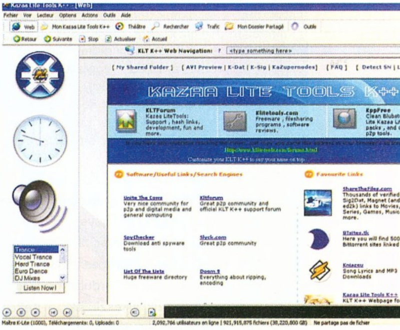
A nagy újratöltés, és a P2P hálózatok „szintlépése" 2001. március 14-én következett el, amikor az akkor 22 éves Justin Frankel, a Winamp egyik megalkotója cégének honlapján közzétette a Gnutella nevű fájlcserélő program első változatát. (A „g" az elején néma, vagyis a szót pontosan úgy kell kiejteni, mint a népszerű mogyorókrém nevét. A dolog nem véletlen egybeesés: Justin a kedvenc édességéről nevezte el a programot...) Bár a Nullsoft anyacége, az America Online (a világ legnagyobb internetszolgáltatója) másnap reggel eltávolíttatta a programot az oldalról, a Gnutella-lavinát nem lehetett megállítani, a program félelmetes sebességgel terjedt el az interneten.

A Gnutella nagy újdonsága az volt, hogy teljes mértékben nélkülöz mindenféle központi szervert, így gyakorlatilag lenyomozhatatlan és felgöngyölíthetetlen. A program a neten keres más, Gnutellát futtató gépek után, s ha ketten egymásra találnak, kicserélik egymással a megosztott fájljaik, illetve a már megtalált Gnutella-kliensek listáját. Előbb-utóbb a hálózatban véletlenszerűen kialakulnak olyan kulcsgépek (ultranode-ok), amelyekhez a keresések nagy része befut, így ezek játszanak a régi módszer szervereire emlékeztető szerepet.

A Gnutella hozta el minden céges rendszergazda rémálmát, a többszálú letöltést is a fájlcserélő hálózatok világába: a rendszerben minden megosztott fájl rendelkezik egy egyedi azonosítóval, aminek alapján az adott fájlt egyszerre akár több helyről is lehet tölteni. Az egyedi azonosító garantálja, hogy ugyanarról a fájlról van szó, tehát ha az egyik gépről letöltöttük az adott mp3 elejét, a másikról pedig a végét, abból biztosan össze tudta rakni a Gnutella az egész számot. Ez egyrészt a letöltési sebességek drasztikus emelkedésével járt, másrészt egységesítette a rendszerben található fájlokat, és végső soron csökkentette azok számát (egy mp3 több változata közül a nagyobb sebesség miatt azt töltötték többen, ami több embernél volt meg, ezáltal az még több embernek lett meg, még többen töltötték stb.).

Az mp3-on túl

A svéd Niklas Zennström és a dán Janus Friis 2001 márciusában mutatta be az ezer sebből vérző, a jogászok kereszttüzében a felhasználóit rohamosan elvesztő Napster utódját a P2P hálózatok trónján: az volt a KaZaA. A skandináv Tele2 cégnél (igen: azonos a nemrég a magyar piacra is belépett telefonos vállalattal) unatkozó két programozó – Niklas 34, Janus 24 éves volt ekkor – alkotása technikailag ugyan nem mutatott fel sokkal többet a Gnutellánál, de tudott valamit, amit addig egyetlen hálózat sem: képes volt az mp3 fájlok mellett adatfájlokat (azaz játékokat, felhasználói programokat), és filmeket is megosztani! A gyors és megbízható rendszer egészen 2003-ig a legnépszerűbb fájlcserélő alkalmazássá tette a KaZaA-t: egyszerre bejelentkezett felhasználóinak száma csúcsidőben egy és ötmillió között hullámzott, a hálózaton megosztott (túlnyomórészt kalóz-) anyag átlagosan másfélmilliárd fájl volt, ami összesen 26 millió gigabyte-ot tett ki (további bűvészkedés a számokkal: ez öt és fél millió DVD-lemeznek felel meg). A két élelmes skandináv ráadásul rájött, hogy a KaZaA kezelőfelülete igen értékes, hiszen millióniyan bámulják a felületét nap mint nap – hát kinek lenne ellenére, ha pár fizetett bannert helyeznének el rajta... A program a Gnutella központ nélküli koncepcióját vitte tovább, annyival megfejelve hogy az ultranode-ok rendszerét két szintre osztotta: a sima ultranode-okre, és az ultranode-okoat összefogó supernode-okra.



KaZaA

A történet csúnya mellékága, hogy a KaZaA a fájlcserélés mellett bizony csúnya adware programokat is telepített a gyanútlan (?) felhasználó gépére, méghozzá hármat: az idegesítő popup

HOL vannak ma?

Shawn Fanning a Napster bezárása után a Snocap nevű cégnél helyezkedett el, ahol máig is dolgozik, fizetős zeneletöltő hálózatokat fejleszt.
Bram Cohen 2003 végén a Valve-nál helyezkedett el, részt vett a Steam fejlesztésében, de 2005 elején elhagyta a projektet. Azóta a BitTorent-felhasználók adományaiból él Kirklandben, a Valve-főhadiszállás szomszédságában a feleségével, Jennával.

A Gnutellás Justin Frankel 2004 januárjában kilépett a maga alapította Nullsofttól, azóta San Franciscóban tengeti a napjait (mivel az AOL-tól '99-ben 100 millió dollárt kapott a cégért, van neki miből): sportautókat vásárol, gitározik és polgárpukkasztó interjúkat ad.
Niklas Zennström és Janus Friis a KaZaA körüli jogi hercehurcák közben 2003-ban megalapították a Skype nevű céget, ami internetalapú telefonálással foglalkozik, és mára a maga területén piacvezetővé nőtte ki magát.
Jed McCaleb céget alapított, ami az eDonkey kereskedelmi változatának új verzióit fejleszti és terjeszti (20 dollár az ára) magánemberek és cégek számára.

SÁRKÁNY ellen sárkányfű

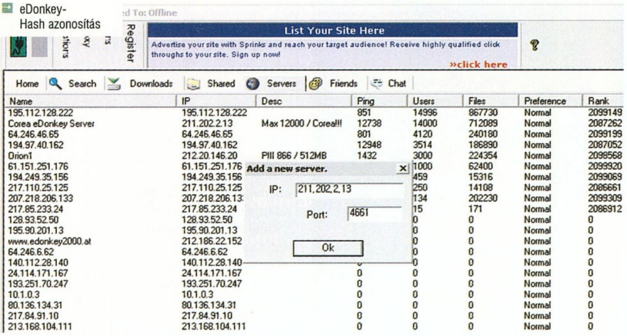
Bár a fájlcserélő rendszereket 99%-ban illegálisan másolt zenék, filmek és programok terjesztésére használják, a zeneipar és Hollywood copyright-huszár ügyvédei nemigen tudnak mit kezdeni a központ és tulajdonos nélküli, megfoghatatlan hálózatokkal. A Betamax-határozatként is ismert amerikai törvény kimondja, hogy a szerzői jogok megsértésére is alkalmas eszköz készítője nem vonható felelősségre az annak segítségével elkövetett jogsértések miatt – így még a fájlcserélő programok írói is aránylag jól le vannak védve! A fájlcserélő hálózatok felhasználói ellen indított jogi eljárások sorra hatalmas visszhangot kaptak a médiában (a lenyomozott IP cím alapján elkapott és dollárezrekre büntetett fájlcserélő kisiskolások és kirúgott egyetemisták eseteinek kicsengése nem volt éppen hízelgő a jogsértettek számára…).

Az amerikai filmmogulok és zenekiadók, miután látták, hogy kesztyűs kézzel nem sokra mennek, átmentek szabadfogásba – bár ezt hivatalosan természetesen a mai napig cáfolják. Speciális, kizárólag fájlcserélő rendszereken terjedő, illetve azokat támadó vírusok jelentek meg, egymás után érték DDoS (túlterheléses) támadások az ismertebb Torrent-oldalakat, illetve magukat a fájlcserélő hálózatokat, illetve megszületett a P2P spam, avagy P2P poisoning fogalma. Itt a támadók tulajdonképpen magát a fájlcserélő rendszert használják fegyverként a felhasználói ellen, azzal hogy egy nagy várakozással övezett (tehát várhatóan rengeteg letöltést gerjesztő) kalóz-megjelenés időpontja előtt elárasztják a hálózatot olyan nevű fájlokkal, amik a várva várt anyagra utalnak, de természetesen egészen más a tartalmuk (általában vírusok vagy különösen perverz pornó). Ezzel a P2P spammer egyrészt azt éri el, hogy nehéz lesz a sok hamis fájl között a valódit megtalálni (tehát lassul az illegális anyag terjedése), másrészt a hamis anyagok letöltőinek nem kevés bosszúságot okoz, s ezzel – reményei szerint – egyszer s mindenkorra elveszi az ember kedvét az ilyesfajta letöltésektől.

ablakokat feldobáló B3D-t, a keresésnél a találatok megjelenítésének sorrendjével manipuláló Altnetet, és a gépünkön információkat gyűjtögető, és azt a „gazdinak" szorgosan küldözgető Cydoort. Tragikomédiába illő fordulat, hogy amikor lelkes programozók elkészítették a KaZaA Lite-ot (az alapprogram adware-ektől megszabadított változata), a KaZaA mögött álló cég a szerzői jogok megsértése miatt azonnal beperelte őket…

Természetesen a KaZaA-t is azonnal, teljes mellszélességgel betámadták a film- és zenekiadók, de a hálózat a jogi háborúskodás ellenére a mai napig él – köszönhetően elsősorban annak, hogy egy váratlan húzással a bírósági procedúra kellős közepén az egész rendszert átjátszották a Vanuatun bejegyzett Sherman Networks cégnek. (Vanuatu egy Budapest nagyságú sziget a Csendes-Óceánban, turista- és adóparadicsom jellege mellett fő bevételi forrása, hogy gyanús offshore cégeknek engedi, hogy – papíron legalábbis – a területén működjenek.)

eDonkey-Hash azonosítás



Szamárság

A KaZaA-tól a legnépszerűbb fájlcserélő alkalmazás címét 2003-2004 fordulóján vette át az eDonkey (ma kb. nyolcmillióan használják). Jed McCaleb, New York-i programozó munkája két hatalmas újítással hódította meg a fájlcserélő közösséget. Először is a program a nagyobb méretű fájlokat darabokra tördelte, és a már letöltött darabkákat is azonnal megosztotta – ez pedig sokat gyorsított egy-egy fájl elterjedésében (főleg a korai fázisban, amikor még csak néhány embernek van meg az egész hálózaton, és mindenki tőlük töltene). A másik, még nagyobb horderejű újítás a fájlok hash-azonosítója volt. Ez – a gnutellás megoldástól eltérően – gyakorlatilag egy linket jelent, amit akár a jó öreg copy/paste módszerrel közzé lehet tenni egy weboldalon is. Ez megkönnyítette az eDonkey-felhasználók között a hasonló érdeklődési körű közösségek kialakulását, másrészt magának az eDonkeynek az elterjedését is, hiszen bárki öt perc alatt készíthetett egy weboldalt, ahol közzétehette a kedvenc fájljai listáját – amelyekre rákattintva az eDonkey a háttérben már kezdte is a letöltést.

Forradalmak – harmadik generáció

A fáljmegosztás igazi forradalmát 2001-ben, egy akkor 26 éves programozózseni, Bram Cohen hozta el. Bram születése óta Asperger-szindrómában szenved; ez az autizmus egyik formája, ami emberfeletti koncentrálóképességgel ajándékozza meg a beteget, cserébe viszont a szociális érzéke és a kapcsolatteremtő képessége… nos, gondolom mindenki látta az Esőembert, az alapján el lehet képzelni. Bram, miután kirúgták az egyetemről (igazából a betegsége miatt az is valóságos csoda hogy le tudott érettségizni), és számos internetes cégtől, ahol programozóként dolgozott rövidebb-hosszabb (inkább rövidebb…) ideig, a MojoNation nevű cégnél helyezkedett el, ahol egy titkosítási projektben vett részt. A dolog lényege az volt, hogy a titkosítani kívánt fájlt több darabra szeletelik, majd ezeket az önmagukban használhatatlan részeket szétszórják a hálózat különféle pontjain. A titkosítás kulcsa egy apró fájl, ami tartalmazza a darabkák pontos fellelhetőségét és az összerakás módszerét. Bár a projektből nem lett semmi, és 2001 áprilisában egyébként is kirúgták, Bram rájött, mire lehetne az ötletet igazán felhasználni. Az eDonkey már pedzegette a nagy fájlok darabokban történő letöltését, azonban a módszert Bram tovább tökéletesítette.

A BitTorrent minden fájlt apró részekre darabol, amelyeknek „összerakási útmutatóját" az ún. torrent fájl tartalmazza. Ha megvan a torrent fájl (mivel ez kis méretű, akár egy weboldalról letölthető), a program a fájl-darabkákat nekiáll letölteni a hálózatról – mindig azt a darabot, és arról a helyről, ahol éppen a leggyorsabban hozzáfér. A letöltési szálakkal gyakorlatilag a teljes rendelkezésre álló sávszélességet fel lehet tölteni – gondosan ügyelve arra, hogy maradjon sávszél a többi felhasználónak is, akik éppen tőlünk akarják letölteni azokat a fájl-darabkákat, amik nekünk már megvannak. Mindez megdöbbentő letöltési sebességet, és stabilitást kölcsönöz a

MEGDÖBBENTŐ

A brit CacheLogic internetes tanácsadó cég tavaly novemberben meghökkentő tanulmányt közölt a világ vezető internetszolgáltató cégeinek adatforgalom-elemzése után. Az értekezés szerint az internet jelenlegi össz-adatforgalmának 35%-át (!) BitTorrent-letöltések adják, míg a többi fájlcserélő hálózat felelős a forgalom további 45%-áért. Összesen tehát a világhálón átmenő forgalom négyötöde (!!!) valamelyik fájlcserélő rendszer két felhasználója között zajlik, míg az internet kb. 900 milliós felhasználótáborának teljes levelezése, webezése, FTP-zése csupán ennek negyedét

rendszernek: gyakorlatilag annál nagyobb a sebesség, minél többen töltik az adott fájlt – hiszen már egyetlen darabka letöltése után a letöltő azonnal feltöltővé is válik!

Természetesen a BitTorrent karrierje sem volt mentes a botrányoktól: a nem internet-őrült emberek többsége azokból a híradásokból hallhatta először a hálózat nevét, amelyek 2003 tavaszán a Mátrix Újratöltve kalózváltozatának, ugyanezen az őszön a Half-Life 2, majd a következő februárban a Windows NT és 2000 forráskódjainak a kiszivárgásáról, és tömeges elterjedéséről szóltak.

A BitTorrent az egyetlen fájlcserélő rendszer, amit száz százalékosan legális, kereskedelmi célokra is adoptáltak; Cohen módszerén alapszik a Valve-féle Steam működése (ennek a fejlesztésében Bram maga is részt vett), a Blizzard letöltőrendszere a World of Warcrafthoz, és egyre több weboldal kínálja a letöltéseit a megszokott FTP-s módszer helyett torrentes megoldással. Az ok egyszerű: sokkal kisebb kapacitású (mind tárhelyben, mind sávszélességben), és kevesebb, azaz olcsóbb szerver fenntartását igényli a BitTorrent, mint a hagyományos letöltés...

A jövő – negyedik generáció

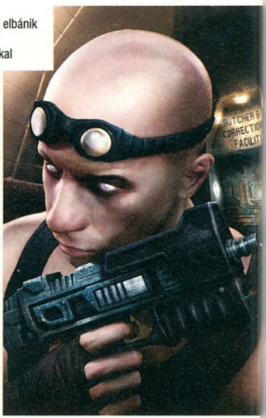
Eljutottunk a jelenig, amikor a sávszélességet nagyjából az elméleti maximum határáig kihasználó BitTorrent, és a decentralizált, hálózatok (főként eDonkey és Gnutella-variánsok) egyaránt hódítanak. Nem nehéz kitalálni, hogy a következő, negyedik generációs fájlmegosztó rendszerek a BitTorrent stabilitását és sebességét fogják ötvözni a központ nélküli hálózatok „megfoghatatlanságával". Az eXeem névre hallgató első fecske, a tavaly bezárt hírhedt torrent-oldal, a suprnova.org készítőinek munkája – várhatóan a közeljövő nagy P2P-durranása – már tesztelés alatt áll. Lényegében egy hagyományos, decentralizált, keresőrendszerrel ellátott hálózatról van szó, amiben azonban nem maguk a letöltendő anyagok, hanem a torrent fájlok kapnak helyet – aminek alapján aztán a megszokott BitTorrent-módszerrel indulhat a letöltés...

JOGI esetek

A jogszabályok szerint a fájlletöltés (ha nem jövedelemszerzési céllal történik) magáncélú másolásnak számít, ami a jelenlegi magyar törvények szerint nem büntetendő. Az érem másik oldala – ha tőlünk töltenek le – viszont már illegális; sőt már önmagában a fájlmegosztás is „szerzői jogvédelem alatt álló tartalom engedély nélküli nyilvánosságra hozatalának" minősül, amivel az ember bizony törvénysértést követ el. (Ez természetesen csak a másolt zenék, játékok, filmek stb. esetén érvényes, a saját műveinket korlátozás nélkül terjeszthetjük bármilyen fájlcserélő hálózaton – más kérdés, hogy ezeket a rendszereket általában nem erre használják.)

A Napster megjelenése óta sok víz lefolyt a Dunán – a fájlcserélő hálózatok pedig minden jogi háborúskodás ellenére azóta is élnek és virulnak, sőt egyre népszerűbbek (érdekes kérdés, hogy vajon mekkora szerepük volt a hordozható mp3 lejátszók elterjedésében...).
Vélhetőleg magát a jelenséget – bárhogy is küzdenek érte egyes, kőgazdag érdekcsoportok – sosem fog sikerülni eltüntetni a világhálóról (ebben is áll az internet csodája: itt nem feltétlenül vezet sikerre a való életben rendelkezésre álló hatalom, befolyás és pénz). A kérdés az, sikerül-e valamikor felnőnünk annyira, hogy az egyik oldalon állók ne feltétlenül az ördögöt lássák a P2P hálózatokban; a túloldalt pedig valóban csak demózásra, és kereskedelmi forgalomban nem kapható, esetleg ingyenes anyagok terjesztésére használják...

" Vélhetőleg magát a jelenséget – bárhogy is küzdenek érte egyes, kőgazdag érdekcsoportok – sosem fog sikerülni eltüntetni a világhálóról "



Vin Diesel elbánik a gonosz poligonokkal

A 3 DIMENZIÓ ÉS AZ IDŐ

9. RÉSZ

írta · Gale

Utóbbi két számunkban áttekintettük a tavalyi évben videokártya-fronton történt jelentősebb eseményeket; most pedig lássuk, mi történt ehhez kapcsolódóan az FPS- és akciójátékok világában!

A sok év tapasztalatából már megszokottnak tekinthető év eleji pangás március közepéig tartott játékfronton 2004-ben. Az állóvizet akció-FPS vonalon három kiegészítő lemez kavarta fel némiképp, és érdekes módon mindegyik katonai témájú játékhoz érkezett. Januárban a Novalogic-féle *Delta Force: Black Hawk Down* kapott frissítő injekciót a nem túl sok újdonságot felvonultató *Team Sabre* képében, majd februárban követte a vegyes fogadtatású *Vietcong* kiegészítője, a *Fist Alpha*. A sort március elején a trió talán legfontosabb eleme zárta, a *Rainbow Six 3: Raven Shield*hez érkező *Athena Sword*, amely ugyan csak nyúlfarknyi egyszemélyes hadjáratot tartalmazott, ám új és érdekes multiplayer móddal bővítette az eredeti kínálatot.

Március közepén aztán elszabadult a pokol. A hónap közepén kéz a kézben jelent meg két nehézsúlyú, multiplayerre kihegyezett alkotás. Az egyik a *Battlefield Vietnam* volt, a másik az *Unreal Tournament* sorozat aktuális darabja, a *2004*. A Vietnam ugyan élvezetesre sikeredett, ám felmenője, az 1942 átütő sikerét nem sikerült túlszárnyalnia, emellett húzós gépigénye (igaz, nagyon szép grafika mellett) sem tetszett az előd minden rajongójának. Az UT2004 esetében sem beszélhetünk eget-földet megmozgató újításokról, ám az új játékmódok (pl. az Onslaught) és a kipofozott Unreal motor megtette a hatását: zabálták a játékosok Tim Sweeneyék legfrissebb alkotását. Ráadásul a gépigény sem szökött az egekbe, ami jó hatással volt az eladásokra.

Óriási a harc a videokártya-gyártók között

Egy hét sem telt el az újabb megjelenési hullámig, ám az ekkor a boltokba került darabok inkább az egyjátékos élvezetre koncentráltak. Három játékról kell itt szólnom, melyek közül a legkisebb jelentőségű a konzolátirat *kill.switch,* aminek katonai-kommandós tematikája nem, ám fedezék-használati rendszere előremutató volt.

Nyugodt szívvel lehet bukásnak elkönyvelni a szintén 23-án megjelent, a CS-életérzést az egyszemélyes játékok világába beleerőltetni próbáló *Counter-Strike: Condition Zeró*t. Az egy dolog, hogy a játék a korábban beígértekhez képest jókora, több éves késéssel jelent meg (erre sajnos nap mint nap látunk példákat), ám a küldetések egyhangúságát és a 2004-hez mérten rettentő gyenge grafikát már nem lehetett megbocsátani. A játék anyagilag nem bukott akkorát, amekkorát kellett volna neki, ami összefüggésben állt a jól bejáratott márkanévvel, illetve azzal a ténnyel, hogy a játék regisztrált vásárlói részt vehettek a *Counter-Strike: Source* bétatesztelésében (ami aztán a Half-Life 2-vel debütált, novemberben).

A hónap egyértelműen legjobb, egyjátékos módra kihegyezett FPS játéka a Crytek technológiai demójából magát teljes értékű játékká kinövő *Far Cry* lett. Amellett, hogy a játékot mozgató motor (CryEngine) igen jól skálázható volt mind VGA, mind CPU oldalról, már közepes beállítások mellett is nagyon jól nézett ki a játék. Ha pedig bírta a vasunk, és feltornázhattuk maximum közelébe a grafikai szintet, ezen a téren addig nem tapasztalt vizuális gyönyörben részesülhettünk. A játék sikeréhez nem kis mértékben járult hozzá a tél borongós hangulatából épp csak kikecmergő, az északi féltekén élő játékosok vágya egy kis napfény után, amit a Far Cry trópusi tájai ontottak magukból. A játékmenet sem volt rossz, és az alapként adott trópusi dzsungelkörnyezet ellenére a játék pályái és az azokon végrehajtandó feladatok is igen változatosra sikeredtek. A játék talán egyetlen igazi problémája a gyenge sztori volt, illetve a rosszul felvezetett szereplők – lényegében ez a motívum vágta el a Far Crynak a klasszikusok csarnokába vezető útját.

A bőven termő március záróakkordjaként az utolsó napokban megjelent a *Splinter Cell* aktuális epizódja, a *Pandora Tomorrow*, amelynek grafikus motorja és egyjátékos része csak az elvárható fejlődésen esett át, ám ami a játék multi részét illeti, jelentős pluszt sikerült a készítőknek belegyömöszölnie ebbe a módba.

Az április – nézőponttól függően – közepesen erősre, illetve gyengére sikeredett. A hónap elején debütált az orosz gyártású, a nemzetközi sajtóban a „budget Halo” kétes értékű jelzőt kapó *Breed*, mely egyetlen elemében sem hozott újdonságot az FPS műfajba. Mi több, az átlagos grafika mellé igen gyenge irányíthatóság járult.

A hónap közepe felé érkezett meg a Seroius Sam vonal hagyományait felélesztő „agyatlan shooter", a *Painkiller*. Játékosa válogatja, kinek jön be ez a stílus, ám a Painkiller objektíven vizsgálva is képes volt pozitív vonásokat felmutatni, úgymint kifejezetten szép grafika, érdekes fegyverek és szó szerint képernyőnyi méretű főellenfelek. Kevésbé örvendetes „újítása" volt a játéknak, hogy futásához – emlékeim szerint a PC-s játékok közül elsőként – minimum 384 MB rendszermemóriára volt szüksége, ami sok, 256 megával versenyző géptulajdonost késztetett konfigjának fejlesztésére (ami később persze megtérült, hisz a nyár végén jelentkező Doom 3 is minimum ennyi memóriát igényelt). A játék november végén kapott egy kiegészítő lemezt is, *Battle Out of Hell* címmel. Akinek az alapjáték bejött, annak ebben sem kellett csalódnia.

" A játék sikeréhez nem kis mértékben járult hozzá a tél borongós hangulatából épp csak kikecmergő, az északi féltekén élő játékosok vágya egy kis napfény után, amit a Far Cry trópusi tájai ontottak magukból. "

Április második felére esett a *Hitman* sorozat harmadik részének, a *Contracts*nak megjelenése. A játék az eddigi részekhez képest „ölősebb" lett, azaz az egyes pályák lopakodós megvalósításán felül a Contracts már támogatta a „mindenkit jól legéppuskázok" megközelítést is. A játék semmiféle újítást nem hozott grafikai szempontból a második részhez képest, és a fegyverarzenálunk sem bővült számottevően. A sorozat rajongói számára további pofon volt, hogy nosztalgiázásként (értsd: lusták voltak a készítők, vagy egyszerűen szorította őket a határidő) a Contractsban helyet kapott több pálya is az első részből, persze grafikailag némileg feldobva.

Halász Sámuel vagyok, egyebet nem tudok elmondani, kérem kapcsolja ki!

Májusban egyetlen nagyobb címmel kellett megbirkóznia az FPS-hívőknek, a *Thief* sorozat harmadik részével, a *Deadly Shadows*-zal (amely egyébként third person nézetből is játszható volt). Az Ion Stormnak a *DeusEx* 2-höz kifejlesztett, Unreal-alapú grafikus motorjának optimalizált változatát használó játék megosztotta a játékosok közösségét, ám alapvetően a pozitív hangok voltak túlsúlyban. Amit mindenki elismert, hogy a Deadly Shadows remekül kezelte a fény-árnyék effekteket, és a hangok is a topon voltak.

A nyár – a szokásoknak és az üzleti megfontolásoknak megfelelően – eléggé pangósra sikeredett. Kellőképpen nagy időbeli távolságra a márciusi nagyágyúktól jelent meg június közepén a Novalogic katonai multiplayer akciója, a *Joint Operations: Typhoon Rising*. Maradjunk annyiban, hogy a játéknak megvoltak a maga érdemei, azonban viszonylag szűkebb réteg számára jelentett és jelent most is mindennapi kikapcsolódást. A játéknak egyébiránt november második felében megjelent egy kiegészítője, *Escalation* néven: semmi szörnyen extra vagy új nem volt benne.

A június második felében debütáló *Söldner: Secret Wars* elvileg szintén erős multi résszel rendelkezett a single player hadjárat mellett. Azért csak elvileg, mert az egész játék megvalósítása erősen felemásra sikeredett. Hiába a nagy kiterjedésű pályák, ha gyatrák a küldetések, a vezethető járművek sem hoznak felüdülést, és az ellenség mesterséges intelligenciája a béka alsó fele alatt van. A játékban maradt rengeteg programhiba szintén nem tett jót kezdeti népszerűségének. Mindenesetre idén érkezik egy kiegészítő a játékhoz, *Marine Corps* címen.

Gyorsan elfelejtve a Soldnert, rátérhetünk az augusztus elején megjelent, a játékosközösség által az egyik Messiásként (a másik majd novemberben...) várt first person shooterre, a *Doom 3*-ra. Úgy vélem, magazinunk olvasói előtt fölösleges taglalni a játékot, ám a rend kedvéért mégis megteszem. A játékban az addig készült legelőremutatóbb grafikus motor dolgozott, remek fényárnyék-kezeléssel, melynek lehetőségeit (pl. a karakterek önárnyékolásának hiánya) csak az akkori (és tegyük hozzá, a mostani) hardverek limitálták. Ennek megfelelően a játéknak hatalmas gépigénye volt, ha nem – a meglepően jól kinéző – 640*480-as felbontásban akartunk vele játszani, gyenge minőségű grafikai beállításokkal. Ami a Doom 3 játékmenetbeli értékeit illeti, az alaposan megosztotta a játékosokat és a kritikusokat egyaránt. Maradjunk annyiban, hogy az eredeti *Half-Life*, vagy a *Deus Ex* által képviselt magasságokat nem érte el a játék, de azért jó volt vele játszani. A játék természetesen kasszasiker lett, így nem meglepő, hogy már meg is érkezett hozzá a kiegészítő, *Resurrection of Evil* címmel.

Egy hónappal később, az iskolakezdésre érkezett meg a váll fölötti kameranézettel operáló *Alpha Black Zero*. A tematikájában futurisztikus Ghost Reconnak beillő alkotás a Serious Sam motorjának aktuális változatát használta (végre valahára valaki licencelte a horvátoktól...), ám monoton játékmenete gyorsan sírba tette ezt a csapat-alapú taktikai shootert. Újabb vietnami témájú akciójáték érkezett szeptember közepén, a *Shellshock: 'Nam 67* – nem az első, de nem is az utolsó a konfliktust feldolgozó alkotások közül, maradandót azonban nem tudott alkotni.

Ebben az időszakban akadt egy, a játékosok által már erősen várt küldetéslemez, a *United Offensive*, 2003 meglepetés FPS-éhez, a *Call of Duty*hoz. A kiegészítőben nem is kellett csalódnia a játékosoknak, mert játékmenetében és izgalomfaktorban hozta az elvárt szintet, ám játékórákban sajnos gyengén teljesített az alkotás, emellett néhány pályájának sikeres végrehajtása tortúraszámba ment, már ami a nehézséget és az ezzel járó frusztrációt illeti. A United Offensive az alapjátékhoz hasonlóan a már nem is számoljuk, hány éves Quake 3 motort használta, igaz, a Call of Dutyhoz képest a programozók tuningolták a füsteffekten, illetve a pályák megvilágításáért és árnyékolásáért felelős alrendszerbe is belenyúltak. Ekkor a legtöbben már azt hittük, a harmadik generációs Carmack-engine-ből már nem lehet látványvilág terén többet kicsikarni. Ősszel kénytelenek voltunk felülbírálni álláspontunkat...

Alig pár nap múlva érkezett a Star Wars univerzum csatáit feldolgozó *Battlefront*, amely lényegében olyan, mint a Battlefield népszerű sci-fi köritéssel, járművekkel, jó nagy csatákkal és különböző játszható karakterosztályokkal. Bár a Csilagok háborúja világában játszódó programok általában alapból számíthatnak egy erős közepes (kassza)sikerre a hatalmas rajongói tábor okán (kivéve, ha valamit nagyon elszúrnak a készítők, mint a Force Commander esetében), ám ettől függetlenül a Battlefront a saját jogán is jó játék lett.

Egy nappal később jelent meg a *Shadow Ops: Red Mercury*, amelyben – oly sokadszorra – egyszemélyes hadsereget alakít a játékos, a cél pedig egy halom terrorista elintézése és egy veszélyes tömegpusztító fegyver meg-, illetve viszszaszerzése. Nagyon eredeti... A pályák is eszement módon lineárisak voltak, és a minket segítő csapattársak úgy viselkednek, mintha céllövöldében tanulták volna az elit kommandósok mesterségét. Felejthető darab. Október ötödik napjára két megjelenés is jutott. A kevésbé ütős egy Vietnamot (már megint...) feldolgozó alkotás, a *Conflict: Vietnam*: third person akció játék, melyben a fegyvereket FPS módban is használhatjuk. A játék leggyengébb pontja a gyenge mesterséges intelligencia volt, ám más területeken (pl. a nem túl ihletett küldetések) is lett volna bepótolnivalója. Nem ennek a játéknak az érdemeivel lesznek tele a 2004 játéktermését méltató almanachok...

A másik ötödikei a *Tribes: Vengeance*, a Tribes sorozat harmadik tagja, így a szakavatottak már tudják, hogy erős multiplayer orientáltságú sci-fi játékról van szó, egy halom különböző játékmóddal, ahol az akcióba némi felhőtlen jetpackrepkedés is belefér. Érdekes módon a Vengeance-be belekerült egy egész jó single player hadjárat is, amely a Tribes-fanatikusok szerint amolyan hosszúra nyúlt oktató rész, mielőtt az ember fia belevetné magát a maximum 32 főt támogató multi játszmák valamelyikébe.

Október végével aztán megindult a Nagy Évvégi Játékáradat. Még október utolsó napjaiban jelent meg a kevéssé meglepő, és némiképp frusztráló módon a vietnami háborút feldolgozó *Men of Valor* az ismert 2015 Inc. stúdió fejlesztőitől. A *Medal of Honor: Allied Assault*ot is jegyző csapat munkája a jobbfajta vietnamos FPS-ek közé tartozik. A minőségi játékmenten felül sajnos a Men of Valor örökölte elődjétől az igen magas nehézségi szintet, illetve „újított" is egy automatikus mentési rendszerrel, amely azóta sok hajszálába került a játékosoknak... Sajnos néhol a játék grafikája is emlékeztet a két-három évvel ezelőtti FPS-ekre.

Október végére jutott egy gyenge akció-TPS is, a *Shade: Wrath of Angels*. Nos, ennyi szót vesztegettünk rá.

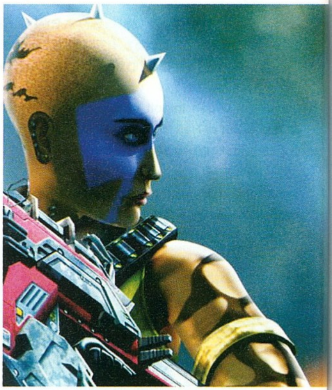
Novemberben, mielőtt beindult volna az FPS úthenger, a N.É.J. (lásd fentebb) részeként megérkezett egy elsöprő sikerű MMORPG második része, mégpedig az *EverQuest II*. Érdekesség, hogy még a második rész hivatalos startja után is jelentett be a projekt gazdája, a Sony Online az első részhez kiegészítőt (Dragons of Norrath). Biztosan jól tejel még az első rész is...

" A HL2-ben a grafika és a fizikai modellezés megvalósítása elsőrangúra sikeredett, mindamellett, hogy a gépigény nem szökött az egekig, sőt... "

Egy nappal a Sony debütánsa után az EA terített: egyazon napon jelent meg a *Need for Speed* széria legújabb része, az *Underground 2*, illetve a minket itt jobban érdeklő *Medal of Honor: Pacific Assault*, amely – mint a neve is mutatja – a csendes-óceáni hadszíntérre kalauzolta az érdeklődőket, természetesen a II. világháború idején. Habár a játék nem vonultatott fel különösebb technológiai újdonságot sem a grafika, sem az AI, sem a fizika terén, a gépigénye ez egekbe szökött. Bizony, a Pacific Assault átvette a „legjobban kinéző Quake 3 motoros játék" ekkora már kissé kétes értékűnek számító címét. Bár a híradások szerint még 2004 vége felé is jelentkezett új licencelő ezért a motorért, ám nagyon remélem, hogy új A kategóriás játékban már nem találkozunk vele többet. Talán egy-két kiegészítő lemezt még túlélek... A Pacific Assaultnak azonban volt annyira jó és izgalmas játékmenete, illetve szép grafikája, hogy rávegye az embereket a gépfejlesztésre.

Ami sok, a Doom 3-nál még hezitáló játékosnál annál inkább időszerűvé vált, mivel a hónap közepén érkezett az igazi nagyágyú: a *Half-Life 2*, a Valve kezei közül. Az eredeti tervekhez képest bő egy éves csúszással megjelent játékra igencsak megérte várni a first person shooter műfaj ínyenceinek. A grafika és a fizikai modellezés megvalósítása elsőrangúra sikeredett, mindamellett, hogy a gépigény nem szökött az egekig, sőt... Sok kritikus kissé kritikátlan módon az FPS műfaj újrafogalmazásáról beszélt és írt – én azért nem mennék ilyen messzire. Például azért sem, mert a mesterséges intelligencia megvalósítása finoman szólva nem sikeredett osztályon felülire. De azért mindent egybevéve úgy gondolom, a HL2 lett az év FPS-e. A játék által használt Source grafikus/fizikai motor hajtja a Counter-Strike és a Half-Life első részének felújított változatait, és ugyanez a sors vár a Day of Defeatre is. Az még kérdéses, hogy a Half-Life első részének küldetéslemezeit átteszi-e a cég az új motorra, vagy sem.

Igen nagy bátorságról – vagy eszement kiadói nyomásról – tett tanúbizonyságot a Troika, a csapat, ami a *Vampires: The Masquerade – Bloodlines* megalkotásáért felelős. Az első személyből játszható, „vámpírszimulátor" RPG ugyan kellemes órákat okozhatott a játékosoknak (ha azok nem ismerték az eredeti Vampire világot...), ám közel sem sikeredett tökéletesre,



Ati, mert megérdemlem (esetleg nVidia - mert azt is)

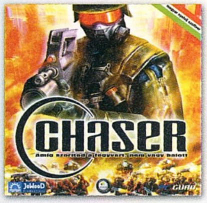
amit az is tetézett, hogy a Source motort sokkal kevésbé volt képes hatékonyan kihasználni a program, mint az etalon Half-Life 2.

Decemberben folytatódott a játékáradat, ám a hangsúly erősen eltolódott a stratégiák irányába. A hónap mindössze egy említésre méltó címet adott, ám ez igazi meglepetés volt. Az *Enclave*-vel már bizonyított svéd Starbreeze csapatának munkájáról van szó, az igen hosszadalmas című *The Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay: Director's Cut*ról. A mozis hátterű, Xboxon már korábban megjelent játék átirata igen jól sikerült. A lövöldözős-lopakodós akciójáték-alapok mellett be-becsillan némi RPG-, illetve kalandjátékelem is. Külön pozitívum, hogy a xboxos változathoz képest a PC-s Director's Cut extrákat is tartalmaz plusz pálya, audiókommentárok és egyéb apróságok képében. Mindezek mellett a játék jól is fest! Több ilyen meglepetésre lenne szüksége a játékosoknak és a játékiparnak is.

Ezzel – kissé hosszúra nyúlt – visszatekintésünk végére értünk, legközelebb talán majd 2006 elején tekintjük át az idei év történéseit.

Teljes verziós játék minden PC GURU-hoz!
Rendeld meg most!

2004/7 FOOTBALL GENERATION
(sport)



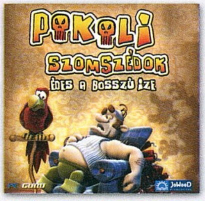
2004/8 CHASER
(akció/FPS - magyar nyelvű)
2 CD-vel

2004/9 RC CARS
(autós - magyar nyelvű)

2004/10 WIZARDRY 8
(szerepjáték)

2004/11 PATRICIAN III
(stratégiai)

2004/12 RESTAURANT EMPIRE
(stratégiai - magyar nyelvű)



2004/13 POKOLI SZOMSZÉDOK
(magyar nyelvű)

2005/1 SPELL FORCE
(stratégiai)

2005/2 CHROME
(akció/FPS)

2005/3 REBELS
(akció)

2005/4 WEIRD WAR
(szerepjáték - magyar felirattal)

2005/5 SUDDEN STRIKE
(stratégiai)

Így rendelhetsz:

Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre:
PC GURU 1426 Budapest, Pf. 300/39
Telefonon: hívd a 06 (1) 888 3421 vagy a 06 (1) 888 3422-as telefonszámok bármelyikét
Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 (1) 888 3499-es számra
@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre.
Interneten: látogass el a **www.itmediabolt.hu** címre! Személyesen: VI. Budapest, Teréz krt. 47.

Megrendelőszelvény
GURU0506R

Igen, utánvéttel megrendelem a megjelölt lapszámokat! Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

☐ 2004/7 - 1796 Ft	☐ 2004/10 - 1796 Ft	☐ 2004/13 - 1796 Ft	☐ 2005/3 - 1796 Ft
☐ 2004/8 - 1796 Ft	☐ 2004/11 - 1796 Ft	☐ 2005/1 - 1796 Ft	☐ 2005/4 - 1796 Ft
☐ 2004/9 - 1796 Ft	☐ 2004/12 - 1796 Ft	☐ 2005/2 - 1796 Ft	☐ 2005/5 - 1796 Ft

Név:...

Postázási cím:...

Számlázási név:...

Számlázási cím:...

E-mail cím:..Telefonszám:..................................

Születési dátum:..Foglalkozás:..................................

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról Kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1–3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, kérjük itt jelezd: ☐

Hangszórókból sosincs elég

HANGOK A TÉRBEN

írta · Emvy

Talán feltűnhetett nektek, hogy a hangkártyák történelméről szóló cikkünkben az indokoltnál is kevesebb szó esett arról, hogy az újabb chipgenerációkkal együtt fejlődő, háromdimenziós környezetet szimuláló szabványok mit is tudnak pontosan. Úgy gondoltuk ugyanis, hogy ez a téma megérdemel egy saját cikket.

A térhangzást előállító processzorok képességei csak a chippel együtt folyamatosan bővített ún. „API"-n (Application Programming Interface, programozási csatolófelület) keresztül érhetők el, a felhasználók és a programozók számára gyakorlatilag az API által nyújtott funkciók jelentik a hangkártya tudását. Cikkünkben eme felületek történetét, fejlődését, főbb típusait mutatjuk be röviden.

3D hang alapozó

Mindenekelőtt ejtenénk pár szót a háromdimenziós hangok generálásának alapjairól. Alapvető, hogy a processzor minél jobb minőségű reverb motorral rendelkezzen. A reverb (azaz visszhang) a hangforrásból kiinduló hanghullám különböző formájú és visszaverődési tényezőjű tárgyakról történő visszaverődésének, torzulásának minél precízebb kiszámolását jelenti. A hangok pozicionálásán kívül ez talán a legfontosabb illúziókeltő eszköz, hiszen enélkül tulajdonképpen süketszobában érezhetjük magunkat – ami nem igazán gyakori a való életben. Mindennapi élményünk a Doppler-effektus, amikor a gyorsan közeledő hangforrásról érkező hang frekvenciája szubjektíven megemelkedik, távolodáskor pedig csökken (a mentőautó szirénájának hangja jó példa erre) – ezt még a szoftveres megvalósítások is kezelik.

A pozicionálás fejhallgató és hangszórók esetében természetesen más megközelítést igényel, bár mindkettő az ún. HRTF-ből (head-related transfer function) indul ki. A HRTF egy függvény, amely a térben elhelyezett hangforrás pozíciója és a fülbe jutó hang között teremt összefüggést. Megállapítása során egy műfej két oldalára mikrofonokat helyeznek, majd a hangforrás helyét változtatva felveszik a HRTF-et. Fülhallgató használata esetén elegendő a hangforrás pozíciójára alkalmazni a függvényt, hangszórók esetén bonyolultabb a helyzet, hiszen a fejhallgatónál megvan az az előnyünk, hogy a két fülbe egymástól elkülönítve juttathatunk hangot. Hangszórók esetén vannak „cross-talk cancellation", azaz áthallásgátló módszerek, azonban ezek nem tökéletesek, és igazából csak a két hangszórótól egyforma távolságra elhelyezkedve működnek. Többhangszórós rendszerek esetén leggyakrabban a hangerő szabályozásával történik a pozicionálás, így természetesen a tér mélységét reprezentáló (fázis) információ elveszik, azonban az emberek jórészének ez nem is hiányzik (jó minőségű sztereó rendszert, ahol ez még megvan, ritkán hallani).

> **„ Többhangszórós rendszerek esetén leggyakrabban a hangerő szabályozásával történik a pozicionálás. "**

A térhangzáshoz két hangforrás is elég lehet

Aureal 3D

Időrendben haladunk, en-

nek megfelelően az első, tömegpiacra szánt, komoly reverb motorral ellátott Aureal chipek API-jával kezdjük a mesét. Az első verzió, az A3D 1.0, amely a Vortex 1 és a Diamond MonsterSound kártyákkal működött, HRTF-et használt fejhallgatós és kéthangszórós üzemmódban, míg a négyhangszórós alkalmazások során csak hangerőkülönbségekkel jelezte a hangforrás helyzetét. Az első két esetben igen jó eredményeket kaphattunk, főleg a fejhallgatóval kapott térhang volt legendás.

A Vortex 2 chip már alkalmazta a HRTF-et négyhangszórós üzemmódban is, azonban csak a frontoldali hangszórópár esetében. A visszhangok számolása is a második verziós Vortexekben került csak elő, amely EAX 1.0 támogatást is magában foglalt.

A legnagyobb előrelépést azonban a hullámkövető (wavetracing) motor jelentette. Ez egy igen fejlett algoritmus, amely nem csak különböző visszaverődési módokat képes kezelni (anyagok, formák), hanem a változó környezetnek megfelelően dinamikusan, játék közben változnak a visszaverődő hangok útvonalai is – tehát nagyságrendekkel valósághűbb hangot kapunk, mint egy egyszerű paraméterezhető visszhangeffekt segítségével. Hátránya, hogy nagy számítási kapacitást igényel, illetve alacsony támogatottsággal bírt a játékok körében. Ha a Creative nem vette volna meg az Aurealt, valószínűleg ez megváltozott volna – azonban az A3D 2.0 előnyeiből így szinte csak a HRTF-et használó frontoldali hangszórókat élvezhették a játékosok.

EAX 1.0

A legnagyobb népszerűségnek örvendő EAX-ot, amely a Creative sajátja, érdemes verziónként külön vizsgálni, hiszen ez a legelfogadottabb és leghosszabb történettel rendelkező API. Az 1998 elején megjelent 1.0-s verzió a már meglévő DirectSound3D kiterjesztése volt. Egyszerű visszhang-motort tartalmazott, azaz be lehetett állítani, hogy milyen térben (szoba, hall, csarnok) játszódik a történés, a kártya pedig ennek megfelelő utózengésekkel játszotta a hangot. A pozicionálás a DS3D interfészen keresztül történt. Az első verziós EAX-ot a Creative kártyáin kívül az Aureal Vortex és egyéb chipek is támogatták.

EAX 2.0

Ez a verzió az A3D 2.0 versenytársaként érkezett, és bár végül győztesként került ki a harcból, a hullámkövetéshez hasonló hangélményt nem volt képes produkálni – a Creative az igen sok számolást igénylő, egzakt hanghullámkövetés helyett ragaszkodott a statisztikai alapú megközelítéshez (tehát adott környezetről tudjuk, hogy adott hangra körülbelül milyen választ ad). Ez az egyik legelterjedtebb, legtámogatottabb EAX verzió, gyakorlatilag napjaink minden hangkártyája támogatja (természetesen visszamenőleg kompatibilis az elsővel).

EAX Advanced HD

Az Audigynél megjelent új EAX változat igen sok újdonságot hozott, és ezzel részben beérte, részben túllépte az Aureal által fejlesztett összes A3D verziót. Az Environment Reflections (környezeti reflexiók) névvel ellátott képessége gyakorlatilag a hullámkövető algoritmus kissé eltérő megvalósítása. Ezen kívül az Advanced HD támogatja a négy párhuzamos környezet szimulációját, illetve az Environment Morphingot, amely a hirtelen környezetváltásokkor történő drasztikus hangzásváltozást simítja el (amikor berohanunk egy alagútba, nem pillanatszerűen változik meg a hangkép, hanem „átolvad"). Az Audigy már jól kezeli az elfedést is (amikor a takarásban levő hangforrás előbukkan).

Az Advanced HD még jó pár fontos változást hozott, a lényeg azonban, hogy a nem túl népszerű hullámkövető algoritmust kivéve ez volt az első, komoly számítási kapacitást igénylő, sok szolgáltatást nyújtó hangkártya-programozási felület.

Canon-fivérek egymás közt

DIGITÁLIS FOTÓZÁS

A digitális fényképezőgépek lelkivilága 10. RÉSZ

írta · Joc

Sorozatunk előző részében már esett szó a fotók fényképezőgépen belüli feldolgozásáról, de akkor nem említettük a beépített speciális processzorok jelentőségét. A modern fotómasinákban összetett elektronika ügyködik azon, hogy az exponált képet minél gyorsabban feldolgozza (a lehető legjobb minőségben), és a memóriakártyára mentse. A jó jelfeldolgozó elektronika jelentősége abban áll, hogy rövid idő alatt képes úgy tömöríteni a JPEG fájlokat, hogy azok kis helyet foglaljanak, és jó képminőséget biztosítsanak. A feldolgozáshoz szükséges idő és a képminőség között fordított arányosság áll fenn, emiatt és a felbontás folyamatos növekedése miatt egyre nagyobb teljesítményű célprocesszorokra van szükség.

A digitális fényképezőgépek az elkészült fotókat nem csak JPEG, hanem más formátumokban is képesek elmenteni – természetesen ezek mindegyikének megvannak az előnyei és a hátrányai. Mindemellett a legismertebb és a leggyakrabban alkalmazott formátum a JPEG. Ennek alapvető tulajdonsága, hogy a képadatok tárolásánál veszteséges tömörítést alkalmaz. Egyértelmű előnye a többi formátumhoz képest, hogy kevesebb helyet foglal, széles körben elterjedt, emiatt gyakorlatilag mindegyik program, illetve eszköz ismeri. A tömörítés erősségét szinte bármelyik fényképezőgépen be lehet állítani. Erősebb tömörítés esetén kisebb fájlméretet és rövidebb mentési időket, viszont gyengébb képminőséget kapunk. Túl erősre beállított tömörítés esetén megjelennek a jellegzetes JPEG-hibák (pl. a pixelesedés a kontúros motívumoknál), emiatt érdemes kitapasztalni azt az optimális beállítást a gépünknél, ami még nem okoz ilyen gondot.

Egyes modellek használják a TIFF formátumot is a fotók jó minőségű elmentéséhez, de ez nem nagyon terjedt el. Ennek oka a tömörítés nélküli, veszteségmentes információtárolásból fakadó meglehetősen nagy fájlméretben, és az ebből következően hosszú feldolgozási és mentési időben keresendő. Régebben volt olyan gép a piacon, ami TIFF használata esetén több mint egy percig vakarózott egy kép elkészítése után, ami bizony igencsak idegölő volt – gyakorlatilag

A beépített vaku csak szükségmegoldás

nem is használta senki. A TIFF alkalmazásának elterjedését egy másik formátum, mégpedig a RAW is gátolta. A RAW szó jelentése „nyers", ami arra utal, hogy ez a formátum a képérzékelőről származó, feldolgozás előtti adatokat tárolja – mégpedig veszteségmentesen tömörített formában. Emiatt jóval kevesebb helyet foglal, mint a TIFF, és ugyanolyan jó minőséget ad. A kisebb fájlméret rövidebb mentési időkkel jár, ráadásul így több kép fér a memóriakártyára.

A RAW formátum további nagy előnye, hogy bizonyos feldolgozási paramétereket utólag szabadon variálhatunk a PC-n; lévén rendelkezésünkre állnak a nyers forrásadatok. Például megváltoztathatjuk a fehéregyensúly beállítását – erre más formátum esetén nincs módunk. Természetesen ennek a formátumnak is vannak hátrányai. A RAW – jellegéből fakadóan – csak az adott fényképezőgép legnagyobb felbontása mellett használható. A különböző gyártók RAW formátumai nem kompatibilisek egymással, és a feldolgozó programokhoz külön kiegészítések szükségesek, hogy ismerjék a RAW formátumot. (Manapság ez a probléma már megoldódni látszik.) A fentieken kívül hátrány még, hogy a RAW képek feldolgozása lassabb PC-ken roppant időigényes lehet. Ha viszont a lehető legjobb minőségre törekszünk – és a fényképezőgépünk is támogatja –, érdemes ezt a formátumot használni.

> **„ A RAW formátum további nagy előnye, hogy bizonyos feldolgozási paramétereket utólag szabadon variálhatunk a PC-n; lévén rendelkezésünkre állnak a nyers forrásadatok. ”**

A fényképezőgépek menüjében általában beállíthatunk különböző paramétereket, amelyek a feldolgozási fázisban vannak hatással a fotókra. A legtöbb típus esetében ezek közé tartozik a kontraszt és a kép élessége (más állítási lehetőségek is elő szoktak fordulni, de ezek a leggyakoribbak). Ez utóbbi nem keverendő össze az exponálás előtti élesre állítással! A menüben szabályozható képélesség azt befolyásolja, hogy a fotó feldolgozása során milyen erősségű szoftveres élességjavító eljárásokat alkalmazzon a gép elektronikája. Ezeket a paramétereket általában érdemes alapbeállításon hagyni – kivéve, ha valamilyen speciális hatást akarunk elérni –, mivel a kép elkészítése után már nem lehet visszavonni a beállítások hatását (képfeldolgozó szoftverrel utólag lehet ugyan próbálkozni a nem kívánt képi hatás kiküszöbölésével, de az eredmény bizonyosan nem lesz tökéletes).

A komolyabb digitális fényképezőgépek rendelkeznek hisztogram funkcióval is, ami értő kezekben rendkívül nagy segítséget jelenthet. A gépek egy része csak a már elkészült fotóknál teszi lehetővé a hisztogram megjelenítését, míg más típusok már a felvétel előtt, a keresőképen is meg tudják azt jeleníteni. A hisztogram nem más, mint egy grafikon, ami azt mutatja meg, hogy milyen a képet alkotó pixelek világosságértékeinek az eloszlása. Ha a bal oldalon magasabbak a hisztogramot felépítő oszlopok, akkor sötét, ha a jobb oldalon, akkor világos tónusú a kép. Így könnyen ellenőrizhető, hogy helyesen exponált-e a fotó. Ha a hisztogram bal szélén túl sok magas oszlopot látunk, a jobbon pedig szinte semmit, alulexponált a kép, fordított esetben értelemszerűen túlexponált felvételről beszélünk. (A keresőképen megjelenő hisztogram azt jelzi, hogy az adott beállításokkal milyen lesz a fénykép.) Egyes gépek rendelkeznek olyan szolgáltatással is, ami a fotó túlexponált részének villogtatásával azonnal felhívja a figyelmet, hogy valami nincs rendben.

Az elkészült fotók a legtöbb felhasználó esetében átkerülnek személyi számítógépre. A képek áttöltésének több módja is lehetséges. Ezek közül az USB port használata a legjellemzőbb – ma már érdemes mindenképp olyan gépet választani, ami USB 2.0 csatlakozással rendelkezik, különben hosszú-hosszú perceket malmozhatunk az áttöltés alatt. Egyes profi modelleken előfordul Firewire csatlakozó, ez is gyors, csak sajnos a firewire-ös PC-k ma még nem túl gyakoriak. A PC és a fényképezőgép közvetlen összekötése mellett további lehetőség a memóriaolvasó beszerzése: ezek ma már nem túl drágák.

Egyre több gyártó tesz lépéseket abba az irányba, hogy a felhasználók a képeiket közvetlenül, a PC közbeiktatása nélkül nyomtathassák ki. Erre ma már számos asztali nyomtató képes, emellett a fotólaborok is gyakorlatilag átálltak a digitális képfeldolgozásra. Ma már szinte nem találni olyan labort, ahol ne tudnának elektronikus adathordozóról nyomtatni. A közvetlen nyomtatást két szabvány is segíti: az egyik a DPOF, a másik PictBridge. Előbbi a régebbi, mindössze arra szolgál, hogy a képekhez a fényképezőgépen beállíthassuk, melyikből hány darabot kell nyomtatni, és esetenként megadható a dátum és időpont képre nyomtatása, illetve kérhető indexoldal megjelenítése is. A PictBridge újabb fejlesztés, az ezt támogató fényképezőgépek és megjelenítő készülékek (nyomtatók) képesek kommunikálni egymással. A nyomtató közölni tudja a fényképezőgéppel, hogy milyen speciális funkciókat támogat, a fényképezőgép pedig ennek figyelembevételével tudja vezérelni azt. Egy PictBridge kompatibilis fényképezőgép és nyomtató összekötése után előbbi vezérlőgombjainak, kijelzőjének és menüjének segítségével irányítható a nyomtatási folyamat. Esetenként egyszerűbb szerkesztési műveletek is elvégezhetők, így – nem professzionális felhasználást feltételezve – mellőzhető a PC használata.

A többi elektronikus eszközhöz hasonlóan a cikksorozatunk témáját képező digitális ketyerék is árammal működnek, s egyáltalán nem mellékes, hogy milyen forrásból merítik az energiát. A gyártók egyik része a szabványos AA méretű elemeket-akkumulátorokat preferálja, míg a többiek egyedi kivitelű, újratölthető akkumulátorral oldják meg a kérdést. Az AA méretű energiarudakból, típustól függően 2 vagy 4 darab szükséges a működéshez. Utóbbi esetben ez bizony érezhető is az eszköz súlyán... A ceruzaelemeket-akkumulátorokat használó masinák előnye, hogy gyakorlatilag bárhol kaphatunk hozzájuk elemet, ha lemerülnének az akkuk. Az egyedi áramforrással működő gépek viszont jellemzően nagyobb kapacitású és kisebb súlyú energiatartállyal rendelkeznek. Ha digitális gépet vásárolunk, mindenképp érdemes hozzá tartalék akkukészletet is beszerezni, különben az alacsony töltést jelző piktogram bizonyosan akkor fog felvillanni, amikor a legdögösebb lányok vonulnak el előttünk a strandon...

Sorozatunkban ez ideig nem esett szó a vakukról, de most pótoljuk a mulasztást. A legdrágább profi gépek kivételével gyakorlatilag minden, napjainkban piacra kerülő fényképezőgép rendelkezik beépített vakuval. A profi gépekben azon egyszerű oknál fogva nincs villanócső, mert ezek nem képesek kielégíteni a professzionális felhasználók igényeit. A beépített vaku ugyanis csak afféle szükségmegoldás. Két alapvető – a konstrukcióból fakadó – hibája van: az egyik a viszonylag kicsi teljesítmény, a másik pedig az, hogy túlsá-

A külső vaku hasznos segédeszköz

gosan közel helyezkedik el a fényképezőgép objektívjének optikai tengelyéhez. Ez okozza a valószínűleg mindenki által ismert és utált vörös szemeket egyes képeken. A vörösszem-hatás abból fakad, hogy a vaku megvilágítja a fotóalany retináját a sötétben kitágult pupillán keresztül, és ennek vörös színe jelenik meg a fotón. Érdemes tudni, hogy a szinte összes gépbe beépített vörösszem-hatás csökkentő funkció gyakorlati haszna tart a nullához. Ezek úgy működnének, hogy a felvétel előtt a vaku belevillog, vagy egy külön lámpa belevilágít a fotóalany(ok) szemébe, amitől azok pupilláinak össze kellene húzódnia – de kevés olyan ember van, akinek a szeme erre kb. 1 mp alatt képes... Ezért, ha el akarjuk kerülni a vörös szemeket, vagy meg kell kérni a fotóalanyokat, hogy fotózás előtt nézze-

A fény útja az objektíven keresztül CCD-ig

nek valamilyen lámpa fényébe egy darabig vagy külső vakut kell használnunk.

A külső vakukból azok az igazán jók, amelyeken a vakufejet el lehet forgatni és a falra, vagy a plafonra lehet irányítani. Ezt nevezzük indirekt vakuzásnak, aminek nagy előnye, hogy sokkal szebb képi hatásokat lehet így elérni, mint a direkt vakuzással – ráadásul így soha nem lesznek vörös szemek a képen, mivel nem a gép irányából érkezik a fény. Indirekt vakuzáskor nagyobb felületről jön a fény és nem rajzol túl kontrasztos árnyékokat, valamint egyenletesebben világítja meg a fotótémát. Arra azonban figyelni kell, hogy csak fehér felületről veressük vissza a vaku fényét, különben torz színeket fogunk kapni. Indirekt vakuzás esetén nagyobb fénymennyiségre van szükség, emiatt túl magas plafon vagy nem elég erős vaku esetén nem alkalmazható a technika.

Ezzel majdnem egyéves cikksorozatunk végére értünk. Remélem, sikerült hasznos ismeretekkel szolgálnom a digitális fényképezéssel ismerkedőknek és a gyakorlottabbaknak is!

Francia design, japán formák

TOYOTA AYGO

írta · Gaben

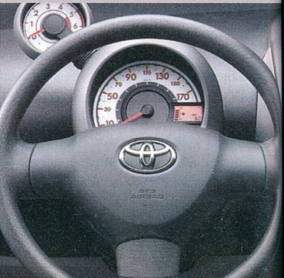
Rendhagyó meghívás érkezett szerkesztőségünkhöz, amelyet ezúttal nem valamelyik játékfejlesztő stúdiótól vagy kiadótól kaptunk, hanem a Toyotától. A neves autógyártó legújabb és legkisebb modelljének, az AYGO névre keresztelt városi kisautónak nemzetközi premierjére invitált bennünket – mégpedig Rómába.

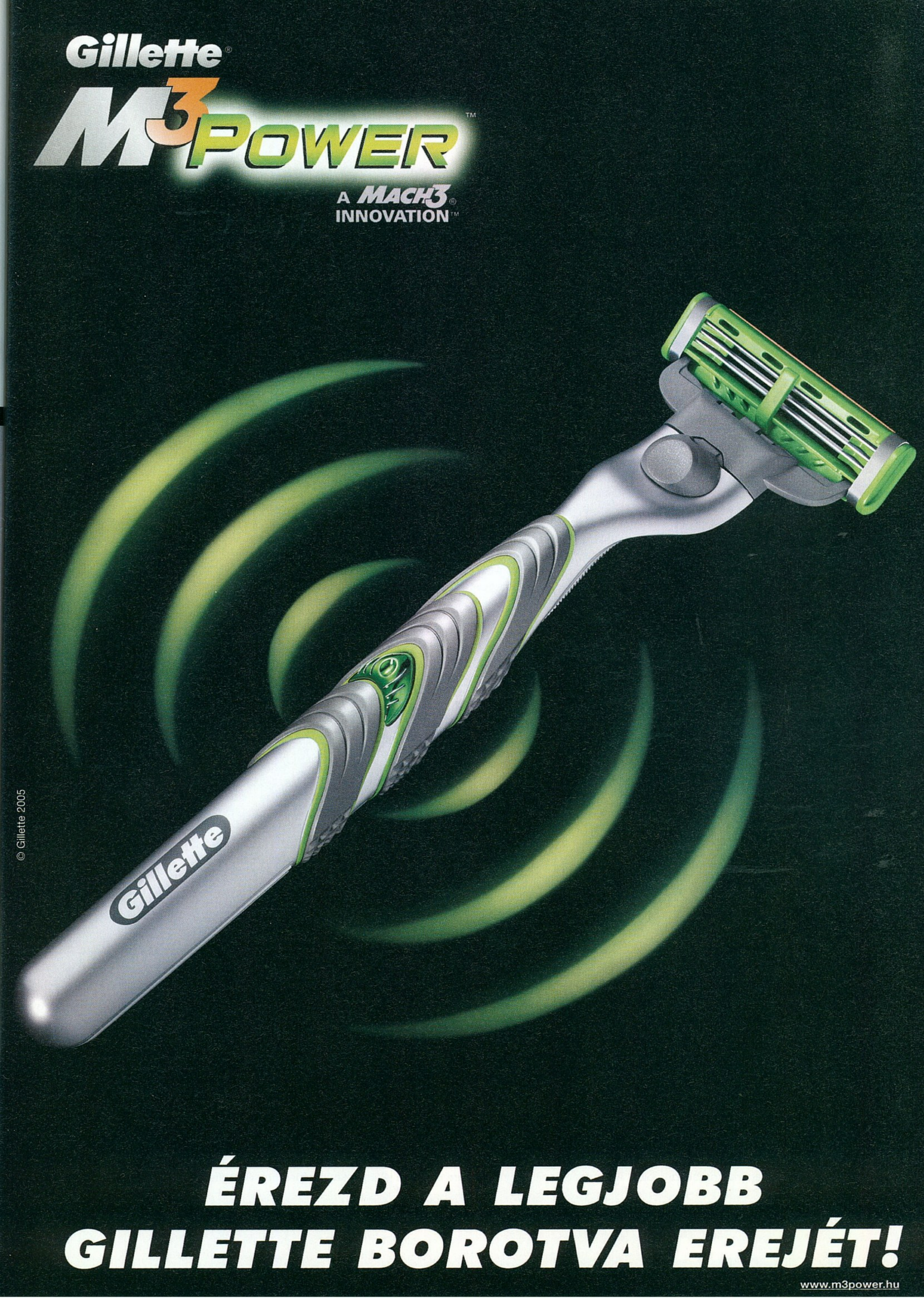
Az AYGO-t elsősorban a fiatal korosztály igényeihez tervezték, ennek megfelelően alakították ki külső és belső szín- illetve formavilágát is. A beltérben döntő többségében igényes anyagokat használtak fel, a fordulatszám-mérő extravagáns elhelyezése pedig azonnal magára vonja a figyelmet. A jelenleg piacon lévő modellek közül a Toyota vadonatúj üdvöskéje büszkélkedhet a legkisebb tömegű (67Kg) sorozatban gyártott benzinmotorral. Az 1 literes űrtartalmú, 68 LE-s VVT-i erőforrás nem csak könnyű, de takarékos is, vegyes használat esetén 4,6 liter nafta felhörpintésével is megelégszik 100 kilométerenként. Napjainkban minden kategóriában egyre nagyobb hangsúlyt kap a biztonság, ennek jegyében minden AYGO-ban alapfelszerelés a két elülső légzsák, az ABS és az elektromos fékerő elosztó rendszer.

Motor: 998 cm³, 3 henger, 12 szelep, 68LE
Végsebesség: 157 km/h
Gyorsulás: 0-100-ra 14,2 másodperc
Fogyasztás: 4,6 liter/100 km (vegyes használat)
Várható ár: kb. 2 000 000 Ft

4.5/5

Az AIGO a legkisebb kategóriában tagadhatatlanul a legformásabb!




Gillette
M3 POWER
A MACH3 INNOVATION
© Gillette 2005
Gillette
ÉREZD A LEGJOBB
GILLETTE BOROTVA EREJÉT!
www.m3power.hu

SONY PSP

Két hónappal ezelőtt, az EA-nak hála, saját kezüleg tesztelhettük le a Sony kézikonzolját. A teszt során szerzett élmények, az asztali konzolokkal vetekedő képi világ és játékélmény teljesen lehengerelt minket. Így az amerikai premiert követően Grath-tel azonnal megrendeltük a saját példányainkat, amik három játék és a PSP csomaghoz tartozó Pókember 2 filmmel együtt lapzártáig meg is érkeztek hozzánk.

írta · Sasa

Tökéletes kiegészítő a PC mellé

Wipeout Pure

Sosem rajongtam a Playstation 2-n hatalmas sikereket megért Wipeout sorozatért. A futurisztikus pályákon fénysebességgel száguldó siklók, a felvehető fegyverek sokszínűsége, és a használatukkor keletkezett effektparádé nem hagyott hidegen – ám ennek ellenére sosem éreztem késztetést a játékra. A PSP verzió megjelenésével azonban minden megváltozott. A káprázatosan gyönyörű és mérnöki pontossággal megtervezett pályák (a Pure szebb, mint a Playstation 2-n megjelent Wipeout Fusion), a kézikonzolokon eddig soha nem tapasztalt sebességérzet, és a felvehető fegyverekkel kivitelezhető taktikák azonnal elvarázsoltak. A gépi ellenfelekkel vívott egyjátékos módokkal (sima verseny, bajnokság, időfutam stb.) folyamatosan nyitottam meg az újabb pályákat, hogy ezeken próbáljam meg péppé verni Grath-et, aki mindig azonnal ugrik, ha multi játékról van szó. A Wi-Fi-n keresztül maximum nyolcan játszható küzdelmek eszméletlen hangulatosak és a fegyverek miatt mulatságosak is. Egy szó, mint száz: a Pure a jelenleg kapható legjobb versenyjáték!

Értékelés: 96%

Archer Macleans's Mercury

Az előzetesek alapján a legígéretesebb logikai-ügyességi játéknak a Mercury tűnt, amelyben a célunk egy higanygolyó A pontból B pontba juttatása. A paca irányításához az analóg karral kell billegtetnünk a játékteret, amin a golyó a fizika törvényszerűségei szerint folyik a megfelelő irányba. A játék azonban közel sem ennyire egyszerű. Sokszor találjuk szembe magunkat színkódokkal ellátott kapukkal, amiken értelemszerűen csak a feltüntetett színű pacával folyhatunk át (a golyót a kijelölt pontokon színezhetjük át), ám sok esetben a készítők megnehezítették a dolgunkat. Gyakran olyan színű ajtókkal zárták el az utat, amiken csak úgy haladhatunk át, ha a pályán lévő tüskéken kettéválasztjuk pacánkat, majd két különböző színűre megfestve (pl.: kék+vörös) aztán azokat újra összekeverve (így lesz zöld) új színt létrehozva juthatunk csak át. A Mercury az utóbbi évek legeredetibb logikai-ügyességi játéka, ám nehézsége miatt csak kötélidegekkel rendelkezőknek ajánlom!

Értékelés: 85%

Lumines

A Tetris-szerű „potyogós" logikai játékok mindig nagy kedvenceim közé tartoztak, ezért tűkön ülve vártam a japánok legújabb agyszüleményét a Luminest, melyben mindössze annyi a dolgunk, hogy a fentről potyogó, négy kockából álló szabályos testeket úgy helyezzük egymás mellé, hogy az azonos színű kockák négyzetet formáljanak. Ha ez sikerült, az összeért testek eltűnnek. A roppant egyszerűnek tűnő játék a valóságban sokkal nehezebbnek mutatkozott. Grath-tel ketten együtt nem értünk el annyi pontot összesen, hogy előkelő helyet fogaljunk el a nemzetközileg vezetett pontlistán. A játék amellett, hogy rendkívül ötletes (lehetőségek számában kenterbe veri a Tetrist), számtalan játékmódja és Wi-Fi-s többszereplős játéklehetősége mellet elképesztően hangulatos is. A zenére lüktető hátterek, a színek harmóniája, a cselekedeteink hatására meg-megváltozó zene olyan összképet alkot, amely mellől azok sem szabadulnak, akik világ életükben gyűlölték a kategória korábbi darabjait. A Lumines tehát a Wipeout Pure mellett a jelenleg kapható legjobb PSP-játék. Semmiképpen se hagyd ki!

Értékelés: 97%

HOZD KI A MAXIMUMOT A GILLETTE®
LEGJOBB BOROTVÁJÁBÓL!
New!
Gillette®
MACH3
Turbo Gel
REFRESHING
Gillette's Best Razor Glide
ANTI-FRICTION™ PLUS SYSTEM
VÁLASZD AZ ÚJ
MACH3 TURBO®
BOROTVAZSELÉT
a tökéletes Gillette
borotválkozási élményért!
Gillette®
Férfiasan tökéletes™
© Gillette 2005
www.m3power.hu

MSI K8N DIAMOND

írta · Joshua

Gyémánt szív, ellenállhatatlan vonzerő

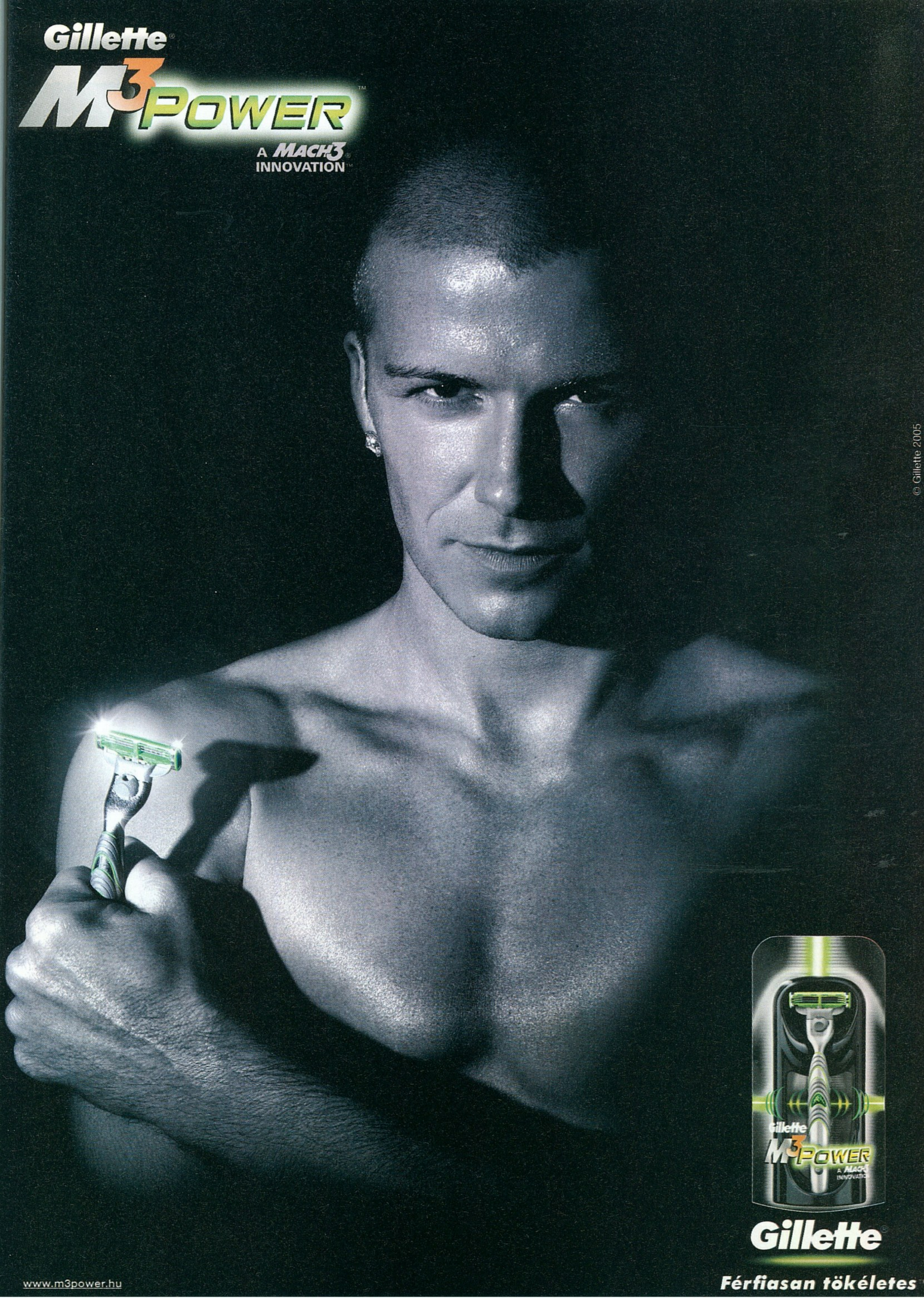
Különös, de igaz: nem egyszer fordult már az éppen aktuális évszak a soron következőbe azóta, hogy alaplaptesztet publikáltam volna a PC Guru hasábjain. Most azonban – ellenállhatatlan belső késztetésnek engedelmeskedve – megtöröm a hosszúra nyúlt csendet, és (legalábbis egy rövid időre) visszatérek gyökereimhez. Ennek oka pedig nem más, mint az MSI K8N Diamond alaplapja, amiről tényleg túlzás nélkül állítható, hogy új kategóriát állít fel nemcsak technikai, hanem esztétikai téren is.

Miután a gyártó nem kevéssé hivalkodó szlogenjétől ("Diamond heart, irresistible charm") a gyártói weboldaltól, és az elragadtatott hangvételű online tesztektől fellelkesült felhasználó kifizeti a Socket 939-es AMD-64 (FX) processzorokhoz szánt, nForce4 Ultra-SLI chipsetre épülő ATX-es csoda sajnos nem elhanyagolható (50 000 Ft felett) vételárát, és kellő alázatot mutatva eltávolítja a csomagolást, az első dolog, ami szemébe ötlik, a színek és formák kavalkádja. Előbbiekből az MSI legtöbb alaplapjától eltérően nem agresszív Ferrari-piros, hanem méltóságteljes azúrkék dominál, utóbbiak pedig kellő változatosságban burjánzanak – azonban közülük is kiemelkedik az egyik ezüstös, művészien bordázott hűtőborda merész íve, amely ráadásul tükröző felületének köszönhetően valódi effektorgia közepette veri vissza a környező mikrovilág fényeit. Hasonlóképp dicséret illetheti a komponensek elrendezését is, mivel mind a 2xSATA RAID (4+2x port), mind a hagyományos IDE és FDD vezérlő, továbbá a memória (4xDIMM) és a kártya-bővítőhelyek (2xPCI-Express, 3xPCI, 1x kommunikációs), valamint a további csatlakozók (USB, Firewire, táp stb.) is jól pozícionáltak. Bekötni talán csak a hűtőborda magasságába (hiába, no, a szépségnek ára van), no meg a második PCI-Express kártyahely elhelyezésébe lehet; az ugyanis vészes közelségbe került a chipsetet hűtő ventilátor pereméhez. Második grafikus kártya és SLI konfiguráció hiányában azonban ez számomra nem okozott problémát.

A külsőségek után rátérve a K8N Diamond belső tulajdonságaira: az alaplap stabilitásáért a gyártótól megszokott módon a Phoenix AwardBIOS speciális változata felelős, amely segítségével lényegében minden megszokott (és nem megszokott) paraméter beállítható. A túlhajtásban gondolkodók kedvence valószínűleg a Cell Menu lesz, ahol a buszsebességektől és feszültségektől kezdve a memória késleltetéséig lényegében minden szabadon manipulálható. Kényelmesebbek választhatják a Dynamic Overclocking opciót, amikor a túlhajtást az MSI által fejlesztett CoreCell chipset automatikusan irányítja – természetesen a felhasználó által megadott határok között. Sőt, ehhez még a BIOS-ba sem kell feltétlenül belépni, mivel a CoreCell valamennyi funkciója elérhető külön kezelőfelületen keresztül az operációs rendszerből is. Részemről általában megelégszem ez utóbbival – így az általam használt 3000+-os processzor működési frekvenciája szükség esetén (meggyőző stabilitás mellett!) akár 11 százalékkal is növelhető – automatikusan, az aktuális terheléshez intelligensen alkalmazkodva! Természetesen lehetőség nyílik ennél súlyosabb túlhajtásra is. A K8N ez irányú képességeit jól illusztrálja, hogy egyes tesztelők akár 350 MHz-es (az alap ugyebár 200 MHz) FSB órajelet is képesek voltak kicsikarni belőle.

Végezetül még néhány dolog, ami feltétlenül említést érdemel: az audio, a hálózati képességek és a teljesítmény. Az alaplapra egy 8-csatornás, optikai kimenettel is rendelkező Creative chip van integrálva, amelyet a gyártó szerényen SoundBlaster Live!-nak hirdet ugyan, de tulajdonságaiban valójában inkább az Audigyt idézi. Valódi 24-bites, az EAX Advanced HD-t is támogató megoldás – integrált megoldáshoz képest lehengerlő hangminőséggel! Hálózati téren először is ott van a 2x GigaBit Ethernet csatlakozó, amelyet vezeték nélküli Wi-Fi és Bluetooth-kompatibilis egység egészít ki – ugyancsak figyelemreméltó párosítás. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy az MSI K8N, hacsak néhány százalékkal is, de gyorsabb az nForce 4-es alaplapok eddigi koronázatlan királyánál, az Asus A8N-nél is, nos akkor... Túlzás nélkül mondhatom, hogy az MSI K8N Diamond a legjobb alaplap, ami valaha is megfordult csavarhúzástól megkérgesedett tenyeremben.

" A túlhajtásban gondolkodók kedvence a Cell Menü lesz, ahol a buszsebességektől és feszültségektől kezdve a memória késleltetéséig lényegében minden szabadon manipulálható. "

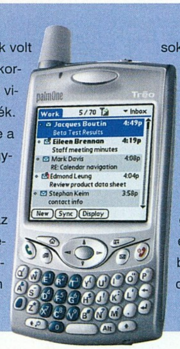

Gillette
M3 POWER
A MACH3 INNOVATION
© Gillette 2005
Gillette
M3 POWER
Gillette
www.m3power.hu
Férfiasan tökéletes

írta · Harangozó Csongor

WORLD TEXT CHAMPIPON

A világbajnok üzenetíró

Eddig viszonylag egyszerű dolguk volt azoknak, akik a Guinness Rekordok Könyve munkatársaként a világ leggyorsabb üzenetíróit felügyelték. Egy SMS kötötten 160 karakter, illetve a telefon-billentyűzetek is többnyire egységesek voltak.



Némi káoszt hoztak a rendszerbe az olyan, teljes értékű billentyűzettel szerelt mobilok, mint például a Treo650-es, amelyről két kézzel nyilvánvalóan sokkal gyorsabban lehet gépelni, mint például egy hagyományos kialakítású Nokia 6230-asról.

Jelenleg a mobil üzenetírás új rekordját Arttu Harkki tartja, itt azonban már nem SMS-ről, hanem egy rövidebb (317 karakteres) e-mailről van szó, amelyet a finn bajnok 2 perc 22,9 másodperc alatt gépelt be egy Treo 650-es segítségével. A világrekord feltételei (az esélyegyelőség miatt) időközben szigorodtak: hiába az új, hatékonyabb hardver, a gépeléshez csak az egyik kezet lehet használni.

NOKIA N series

Az elit klub

Nokia N90 - Carl Zeiss optikával szerelve

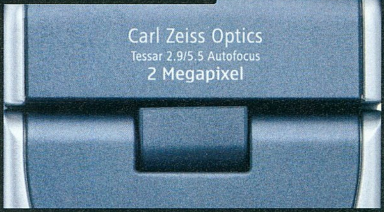
A közelmúltban a Nokia Nseries néven teljesen új, felsőkategóriás, multimédiára kihegyezett készülékcsaládot jelentett be. A finnek többek között az Nseries-zel igyekeznek megállítani piaci részesedésük lassú olvadását, amely a legutóbbi negyedévben 34 százalékról 31-re esett vissza (tegyük hozzá: még így is toronymagasan vezetnek a második helyezett, 17 százalékos részesedéssel bíró Motorola előtt).

A N90-es, kihajtható kialakítású mobil érdekessége, hogy a világon ez lesz az első mobilkészülék, aminek beépített kamerájába Carl Zeiss optikát szerelnek. Ehhez méltók a kamera funkciói is: 2 megapixeles felbontás, autofókusz, 20-szoros zoom és makro funkció az éles közeli képekhez. Emellett beépített vaku is helyet kap a készülékben.

A N91-est ugyancsak 2 megapixeles kamerával látták el, azonban igazi erőssége a zenelejátszás. Bár egyre több gyártó próbálkozik hordozható zenelejátszóként is reklámozni, eladni a modelljeit, eddig igazán átütő sikerrel még senki sem járt. Az N91-es egyike lehet a befutóknak, hiszen a számokat winchesteren tárolja (4 GB), szabvány méretű minijacken lehet fülhallgatót csatlakoztatni hozzá, valamint számos ismert zeneformátummal kompatibilis (MP3, AAC, WMA). Kedvenc zenéinket USB 2.0 porton vagy drótnélküli (WiFi802.11b) kapcsolaton keresztül lehet az N91-esre másolni. Felmerül a kérdés: ezt az extra terhelést hogy bírja majd az akkumulátor…?

Természetesen az utoljára hagyott N70-es is világverő valamiben: jelenleg ez a legkisebb 2 megapixeles, Series 60-as alapú 3G-s modell.

A N90-es hamarosan a boltok polcaira kerül, a N70-esre viszont várni kell a harmadik negyedévig, utoljára pedig a zenemobil mutatkozik majd be – várhatóan az év végén jelenik majd meg a szolgáltatók árlistáiban és a mobilüzletekben.

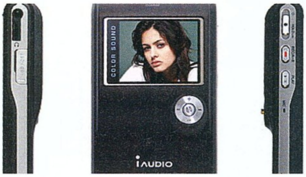


iAUDIO XS

Engem szeressetek!

Kép, hang, videó - bármit lejátszik

Az MP3 lejátszók piacán a fehér szín helyett (ami az iPod összetéveszthetetlen jellemzője) a feketével igyekszik operálni a Cowon America névre keresztelt, valójában délkoreai székhelyű cég. Új modelljük, az iAudio X5 leginkább az iPod Photóval említhető egy lapon (akárcsak a Samsung YP-T7-ese), azzal a különbséggel, hogy korlátozott módon ugyan, de ez a modell videofájlok lejátszására is alkalmas (a szoftvere konvertálja a mozikat MPEG4 formátumra). Az elegáns külsejű, 20 GB-os merevlemezzel szerelt lejátszó további erőssége a 260 ezer színű TFT, a beépített FM-rádió (tetszőlegesen rögzíthetünk vele rádióműsorokat) és a hangrögzítés funkció. Említést érdemel az a képessége is, hogy (a megfelelő kábel segítségével) bármilyen egyéb eszközről (például discmanről, MD-ről, vagy épp TV-ről) lejátszott audio anyagot vehetünk fel vele.



MOBIL NAVIGÁCIÓ

WAYFINDER kommunikátorokon

A magyar nyelven az év elején bemutatkozó Wayfinder mobil navigációs alkalmazás áprilistól elérhetővé vált a Nokia Kommunikátor készülékeire és a 7710-es okostelefonjára is.

A Wayfinder Start csomag a térképszoftvert és a navigáláshoz nélkülözhetetlen bluetooth-os GPS-vevőt is tartalmazza. A rendszer online működik: a térképadatokat a program nem a memóriából, hanem a központi szerverről olvassa be. Ennek előnye, hogy mindig rendelkezésre állnak a legfrissebb (negyedévente aktualizált) térképek, hátránya viszont, hogy némi forgalmat generál, azaz a használata – az egyszeri (55 ezer forint) és az éves (28 ezer forint) díjon felül – folyamatosan többi költségeket is jelent. Azok számára, akik korábban már beszerezetek műholdas vevőt, létezik GPS nélküli változat is (40 ezer forintért).

A 7710-es modellre készült kiadás mellett szól, hogy a Wayfinderrel kompatibilis mobilok közül ennek a készüléknek van a legnagyobb kijelzője (a Kommunikátorokra is alaposan ráver), vagyis az egyes térképrészleteket ezen lehet a legjobban átlátni.

Újabb gyöngyszem a Logitechtől

JESGES hotspot

Buli az Északi - sarkon

A könyvtárak, éttermek, repülőterek után egyre extrémebb helyeken épülnek ki hotspotok. Alighanem erre a legjobb példa a sarkköri Barneo-tábor, ahol 2005 áprilisában az Intel munkatársai üzemelték be a sarkköri régió első Wi-Fi hozzáférési pontját. Az óriási jégtáblán elhelyezkedő sátorkomplexum hozzávetőlegesen 80 kilométerre fekszik a Föld legészakibb pontjától. Az ideiglenes táborban (melynek feladata, hogy támogatást nyújtson tudományos, ökológiai, régészeti, biológiai, technológiai, de akár mentőexpedíciók számára is) a hőmérséklet ritkán emelkedik -30 fok fölé, de a kísérlet során bevetett IBM T40 és T42-es centrinos noteszgépek jól vizsgáztak.

A helyi, 802.11 b/g szabványú hotspot az Iridium műholdas telefonrendszerén keresztül csatlakozott a világhálóra. A megfelelő eszköz birtokában a tábor lakói közül bárki csatlakozhatott a WLAN hálózatra, letölthette leveleit, megnézhette a friss híreket, vagy videokapcsolatba léphetett a barátaival. Nyilván teljesen más élményt jelent, ha az ismerősünk épp az Északi-sarkról és nem a szomszéd irodából, vagy valamelyik nagyváros szállodájából jelentkezik be...

Hotspot már a világ végén is

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650,8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung E700, E710, P400, S100, S300, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15,GX-20,GX30, Siemens A60, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, ST310, T610, T630, T68i, Z600. A letöltéshez küldd a PCH szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a 1785-es számra! (pl. PCH 13048) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Az SMS ára 400 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

POLI CSENGÉSEK

PCP xxxxx ---- 1785

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3650 5100,6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD67, GD87, SAGEM myX-3, myX-5m, myX-6, Samsung A800, C100, E700 E710, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20,GX30, Siemens A55, A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230 T300, T310, T600, T610, T630, Z600. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCP szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCP 1156) Válasz SMS ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Klasszikusok

- Verdi .... Rigoletto 10382
- W.A. Mozart .... A Little Night Music 10423
- Muszorgszkij .... Egy kiállítás képei 10424
- Bizet .... Habanera 10429

Egyéb

- Moby .... Lift Me Up 10434
- Kistehén Tánczenekar .. Szájber Gyerek 10395
- Enya .... Orinoco Flow 10386
- Andrew Lloyd Webber ... Cats (Memory) 10430
- The Chemical Brothers .... Galvanise 10376
- Filmzene .... La Marseilles 10425
- Hooligans .... Szabadon 10097
- 50 Cent .... Candy Shop 10380
- Eminem .... Mockingbird 10387

Tv / Film

- Filmzene .... Szex És New York 10016
- Megasztár .... Csillagdal 1601
- Filmzene .... Mekk Mester 1475
- Filmzene .... X-Akták 1169
- Filmzene .... Macskajaj 1299
- Star Wars .... Fő téma 1315
- Ennio MorriconeVolt egyszer egy Vadnyugat ... 1311
- Filmzene .... Pumpkin And Honey Bunny 1204
- Ennio MorriconeA Jó a Rossz és a Csúf 1199
- Filmzene .... Rózsaszín Párduc 1163
- Filmzene .... Mission Impossible 1161
- Filmzene .... James Bond 1156
- 1492 .... A Paradicsom meghódítása 1141

Pop / Rock

- Crystal .... Összetört A Szívem 10099
- George Michael .... Father's Figure 10385
- Sugarloaf .... Túlélni Téged 10391
- Megasztárok .... Csillagdal 2 10435
- Prodigy .... Spitfire 10392
- U2 .... All Because Of You 10393
- Papa Roach .... Scars 10394
- Depresszió & JunkiesNem Akarok Elszakadni10438

JAVA JÁTÉKOK

Tavaszi Játékeső

LETÖLTÉS CSAK 1 SMS-BEL!

Tölts le egy JAVA játékot! Ha például az Cápamese játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a PCJ 10077 üzenetet a 06-90-629-000 számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a PCJ és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).

PCJ xxxxx ---- 06 90 629 000

Hero"s Flight

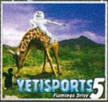
A játék célja, hogy minél több ellenséges repülőgépet semmisítsünk meg.

Nokia3105 3125 3205 3585i 6010 6225 3587i 6015i 6012 3300 3510i 3595 5100 6100 6108 6200 6220 6610 6610I 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 8910i 3100 3108 3120 3200 6585 6651 2650 Nokia3600 3620 3650 3660 N-Gage 7650 Siemens-SX1 Panasonic-X700 Motorola-T720 -E398 -V220 -V300 -V525 -V525M -V547 -V600 SonyEricssonK700i

PCJ 513

Yetisport IV.

Yeti és a pingvinek golfoznak! A földkörüli útuk alatt ezúttal Afrikában játszanak. A flamngó labdaszedőként dolgozik, Yeti pedig a zsiráf lába közé és az elefánt fölé üti a pingvineket. Ha a pingvin elér egy kígyót, még messzebbre kerül. De vigyázat! Ha túl magasra ütöd, akkor a keselyű karmai közé kerül.



Nokia3105 3125 3205 3585i 6010 6225 3587i 6015i 6012 3300 3510i 3595 5100 6100 6108 6200 6220 6610 6610I 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 8910i 3100 3108 3120 3200 6585 6651 2650 3600 3620 3650 3660 N-Gage 7650 Siemens-SX1 Panasonic-X700 Nokia6260 6600 6630 7610 6620 6670 3230 6638 6680 6170 6255 5140 6230 7260 3220 7270 6020 6230i 6822 Samsung-SGH-E100 -SGH-E330 -SGH-E630 -SGH-E700 -SGH-E800 -SGH-E820 -SGH-X100 -SGH-X600 -SGHX450 -GX10 -GX10i -GX20 -GX20i -GX30 SonyEricssonF500i K500i K700 K700i T610 T610/R201A T630 V800 Z1010 Z600 Motorola-E398 -V220 -V3 -V300 -V525 -V525M -V600

PCJ 10047

AUDIÓ HANGOK

PCA xxxxx ---- 1785

Eredeti Hang

Állatok

- Varjú 3012
- Tücsök 3011
- Madár 3009
- Ló 3007
- Kutya 3006
- Macska 3004
- Kakas 3003
- Tehén 3002
- Birka 3001

Autók

- Kamion 3104
- Vonatfütty 3092
- Roller 3090
- Sziréna 3087

Emberek

- Tarzan 3100
- Sikítás 3055
- Polgár Jenő 3054
- Orrfújás 3053
- Nevetés (női) 3049
- Nevetés (férfi) 3048
- Horkolás 3045
- Tüsszentés 3044
- Fogmosás 3042
- Erotikus "ahh" 3041
- Sírás 3040
- Böfögés 3039
- Szalacsi 3038
- Meeting 3017
- Hello baby 3016
- Pisztoly 3059
- Időzített bomba 3058
- Gépfegyver 3057
- Bomba 3056
- Xilophone 3077
- Nagydob 3068
- Hárfa 3065

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: Sony Ericsson K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, Motorola V300, V525, V600, MPX200 Samsung A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 Siemens C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1Csengőhang letöltéséhez küldd az PCA szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ás számra! (pl. PCA 3054) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 799 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Mumia

1932-t írunk. Evelyn 'Evy' Carnahan egyiptológus, megtalálja az elveszett városba, Hamunaptraba vezető térképet.

Nokia3100 3300 3510i 3595 5100 6100 6108 6200 6220 6610 6610I 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 8910i 3590 3620 3650 3660 7650 N-Gage 3220 6230 3650 SAMSUNG-SGH-E700 SHARP-GX10 -GX10N -GX20 -GX30 K500i K700i Motorola-C650 -V300 -V525 -V525M -V600 -V80

PCJ 10056

Apacs küldetés

Az Apacsok küldetése egy magávalragadó kaland játék! 3 különböző harci repülő és fegyverzet közül választhatsz. Légy figylemes és próbáld meg minél jobban teljesíteni a feladatot! 3 különböző szinten 15 különböző bevetésen kell telejesítened. Jó munkát

Motorola- A835 -T720 LG/U8110 LG/U8120 SonyEricssonZ1010 Nokia6600 NokiaN-Gage 3650 7650 3100 3200 3300 3510i 3595 5100 6100 6200 6220 6610 6800 7210 7250 7250I 8910i

PCJ 60

Mesterlövész

Egy háborúban a területedet kell megvédened. Akárcsak egy mesterlövész, le kell lőnöd az ellenséget egy ejtőernyődről, még mielőtt földet érnél! Próbálj meg minél több ellenségtől megszabadulni, annál több pontot kapsz!

Nokia7650 Sony-EricssonT610

Új!

PCJ 70

Alien Aggression

Ez egy új háromdimenziós lövöldözős játék. Küldetésed, hogy bármi áron megölj minden szörnyet, az összes bolygón. Három különböző fegyverrel ölheted meg és robbanthatod fel ellenségeidet. A játék nyelve angol!

NokiaN-Gage 3650 7650 3100 3200 3300 3510i 5100 6100 6220 6610 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 3220 5140 6230 6260 6600 7610 Siemens-C60 -CF62 -CX70 -M55 -MC60 -S55 -SK65 -SL55 -C65 -CX65 -M65 -S65/00 -SL65 Motorola-C385 -C650 -E550 -V220 -V300 -V525 -V600 SonyEricssonT610 T630 Z600

PCJ 10095

A Maszk fia

Játssz Alvey Avery, a Maszk szerepében.

Nokia 3105 3125 3205 3585i 6010 6225 3587i 6015i 6012 3300 3510i 3595 5100 6100 6108 6200 6220 6610 6610I 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 8910i 3100 3108 3120 3200 6585 6651 2650 6170 6255 5140 6230 7260 3220 7270 3650 3660 7650 3350 3410 3510 3650 3590 3610 6310 6310i 6340 6340 6510 6590 6600Motorola-C650 -V300 -V600 -V80 SAGEM-myV-65 SAMSUNG-SGH-E700 SonyEricssonK500i K700i Z1010

PCJ 10067

Karate Mester

A Karate Mester a karatés kultuszjátékok mobilos változata. Az igazi karate

Nokia3105 3125 3205 3585i 6010 6225 3587i 6015i 6012 3300 3510i 3595 5100 6100 6108 6200 6220 6610 6610I 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 8910i 3100 3108 3120 3200 6585 6651 2650 3600 3620 3650 3660 N-Gage 7650 6170 6255 5140/2.0 6230 7260 3220 7270 3350 3410 3510 3590 3610 6310 6310i 6340 6340i 6510 6590 6260 6600 6630 7610 6620 6670 Siemens-SX1 -C60 -M55 -MC60 -S55 -SL55 Panasonic-X700 Motorola-T720 -T722 -T722i

PCJ 10077

Bruce Lee

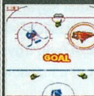
Bruce Lee mesterét Yakan bérgyilkosok ölték meg vezetőjük, Fei Han parancsára, aki egykor a Mester barátja volt. Hant azonban beszippantotta a Yakan drogkartell, és a bűn útjára lépett.

Nokia3100 3200 3300 3510i 5100 6100 6220 6610 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 6260 6600 7610 NokiaN-Gage 3650 7650 3220 5140 6230 Motorola-C385 -C650 -E398 -E550 -V220 -V300 -V525 -V547 -V600 SonyEricssonK700 K700i S700i T610 T630 Z600 SHARP-GX10 SHARP-GX25

PCJ 10105

Andropow Hockey

Te irányítod a narancssárga csapatot. Üsd be a korongot a zöld csapat kapujába. Az irányított játékost mindig egy kör különbözteti meg a többitől.



Nokia3100 3200 3300 3510i 5100 6100 6220 6610 6650 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250I 7600 6260 6600 7610 NokiaN-Gage 3650 7650 3220 5140 6230 Motorola-C385 -C650 -E398 -E550 -V220 -V300 -V525 -V547 -V600 SonyEricssonK700 K700i S700i T610 T630 Z600 SHARP-GX10 SHARP-GX25

PCJ 10100

SZOFTVER mentőöv

írta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

Túl sok program

Sziasztok!

Az a problémám, hogy a sok program megeszi a memóriámat. Bekapcsolás után alapállapotban az 512 MB RAM-om 48%-a foglalt. Ezt nagyon sokallom. Miután kilövöm a Nod32-t, a Keirót, meg a többit, ami az óra mellett van, akkor is marad 44%. A méréseket az Everesttel végeztem. Megnyitom a feladatkezelőt, ott a folyamatoknál van minden, de a feléről azt se tudom, hogy mi az. Kb. 40 db program fut... Kérdés: Mi az, amit semmiképp nem lehet bezárni, vagy erősen nem ajánlott? Mi az, amit nyugodtan le lehet lőni?

Az újság nagyon jó, már több éve veszem, csak így tovább!

TaMat

Kedves TaMat!

Könnyű és egyszerű megoldást ugyan nem kínálhatok, de olyat, amihez nem kell további külső segítséget igénybe venned, igen. A feladatkezelőben normális körülmények között 6-8 sort kellene látnod, nem többet. Az általad írt 40 futó program kissé soknak tűnik. Az első lépés tehát a feleslegesen futó, erőforrásokat emésztő programok beazonosítása és kiiktatása. Ehhez először vírusellenőrzést javaslok, de ez valószínűleg nem sok eredményt fog hozni, hiszen a NOD32 egyike a legjobbaknak, s ha az nálad folyamatosan fut, nem vírusokról és férgekről lehet szó.

A következő lépés az igen alapos kémprogram-ellenőrzés. Ugyan nem írtad, mit használsz, soraidból azonban feltételezem, hogy XP van a gépeden. Sajnos több kémprogramkeresőt is le kell töltened, és mindegyikkel végig kell nézetned a rendszert, mert ma még egyik sem éri el a víruskeresők színvonalát. A következőket javaslom:

1. AdAvare SE Personal 1.05 a legújabb frissítésekkel:

2. Microsoft Windows AntiSpyware

3. SpyBot

4. CWShredder

Az első háromból egyet elhagyhatsz, az nem olyan nagy veszteség, de a CWShreddert mindenképp ajánlom. Egy sor olyan kártevőt is megtalál, amit a másik három nem.

A fenti programok letöltése után indítsd újra a gépedet csökkentett üzemmódban, majd telepítsd és futtasd az első három programot. Ha lefutottak, jöhet a CWShredder is. Ne lepődj meg, ha 80-100 vagy akár több száz objektumot fognak a gépedről eltávolítani! A fentiek után, ha már végeztél a vírus- és kémprogram-kereséssel, és sikerrel kigyomláltad őket, újraindíthatod a gépedet normál üzemmódban.

Alternatív módszerként az is használható, hogy a feladatkezelőből manuálisan kiiktatod a felesleges taszkokat, de ezzel óvatosan kell bánni, mert lehet, hogy a nyomtató, szkenner, modem stb. drivert lövöd ki. Mindenesetre sok sikert a javasolt megoldás kipróbálásához és a rendszered erőforrásainak visszaszerzéséhez.

Hasznos lehet még a Registry Run kulcsainak kipucolása is, de ehhez kérj olyasvalakitől segítséget, aki tényleg ért hozzá, nehogy olyat is töröljl, amire szüksége van a rendszernek.

Weblap szerkesztés

Sziasztok!

Szeretnék egy weboldalat szerkeszteni. Legyetek szívesek adjatok meg egy weboldalt, ahonnan le tudok tölteni (teljes verziós, nem demo!) magyar nyelvű weblapszerkesztő programot. Segítségeteket előre is köszönöm.

Botond

Kedves Botond!

A honositmuhely.hu oldalain kezdtem a keresést, és ott találtam a http://honositomuhely.hu/ism/kat5/szerk/qw.php oldalon egy talán neked való programot. Letöltheted továbbá a Mozillát is, az 1.7.5 Mozilla Suite része a Composer, amellyel weboldalt is szerkeszthetsz. További részletek:

http://mozilla.fsf.hu/mozilla.html

DLL fájlok törlése

Sziasztok!

Az a kérdésem hogy baj-e, ha kitörlöm a memóriából a DLL fájlokat? Ha igen, miért? Ha már megtettem, mit tegyek? Ezt a regisztrációs adatbázisban csináltam, egy bejegyzéssel. Zsolt

Kedves Zsolt!

Kérdésedről egy Hofi-paródia jutott eszembe, ahol az orvost nevezte kollegának az autószerelő. A lényeg: próbálna meg a „mester" egy járó motor belsejébe belenyúlni... Te most épp ezzel próbálkoztál, és lehet (sőt: valószínű), hogy a rendszered előbb-utóbb belehal, ha nem vigyázol.

A DLL fájlok olyan programállományok, amelyeket a Windows, vagy a megfelelő programok akkor töltenek be, ha szükségük van rájuk. Egy tisztességesen megírt program felszabadítja a nem feltétlenül szükséges programmodulok helyét és kitakarítja a betöltött, de már nem használt DLL-eket. Azonban kevés ilyen eset fordul elő (sajnos), és ennek (is) köszönhető, hogy ránk marad a takarítás. Azt javasolnám leveledet olvasva, hogy – mivel nem rendelkezel különösebb gyakorlattal és tapasztalattal – ne a regedittel kezdd a takarítást, használd inkább az egyik fentebbi levélben említett antispyware programokat.

Szerencsés esetben jó érzékkel a féreg-, vírus- és kémprogramokat lőtted ki. Látatlanban azonban nem tudom ezt véglegesen megerősíteni. Ha mellényúltál, lehet, hogy egyik vagy másik programod, illetve valamelyik érintett Windows-komponens idővel (amikor szükséges lenne az adott dll fájl használatára) újratelepítést kér. Peches esetben akár a Windows teljes újratelepítésére is szükség lehet, de reménykedjünk, hogy idáig még nem fajult el a helyzeted.

Még egy utolsó észrevétel: ahhoz, hogy érdemben segíthessünk, valamivel konkrétabban le kellene írnod a körülményeket. Milyen oprendszert használsz (9x/ME/200/XP – Pro vagy Home csomag, angol vagy magyar, és milyen SP csomag telepítve stb). Nem lenne rossz, ha legközelebb azt is megírnád, honnan és mit gyomláltál, illetve mit találtál gyanúsnak. Lehet, hogy simán megerősítjük javaslatodat a törlésre, de az is előfordulhat, hogy Windows-harakirit akadályoznánk meg. Mindenesetre, ahogy fentebb is írtam, bízd magad és gépedet inkább a profi víruskereső és kémprogram-eltávolító programokra.

Miért válogatósak az optikai meghajtók?

Avagy hogyan válasszunk megfelelő lemezmeghajtót

Rendkívül sokféle optikai médium létezik: gyári és írt CD vagy DVD, különféle formátumú tartalommal ellátva, netalán újraírható kivitelben. Ráadásul a minőségük is változhat a nyersanyag gyártójától, az alkalmazott írótól, a lemez korától és elhasználtságától függően. Szinte végtelen a kombinációk lehetősége – nem is egyszerű széles körben jól használható optikai meghajtót találni. Gyártani sem könnyű ám. Átlagos minőséget persze igen, azonban ezek az olcsó, de olykor „válogatós" meghajtók a legbosszantóbbak – általában pont akkor és azt nem hajlandóak beolvasni, amire a legnagyobb szükség lenne, vagy csak lassan, szenvedve. Azonban kényelmesebb az optikai meghajtók könnyen reklámozható maximális olvasási vagy írási sebességét feljebb tornászni, mint a kevésbé látványos, ám annál hasznosabb olvasási-írási minőséget.

Mi is árt, vagy használ egy optikai meghajtónak?

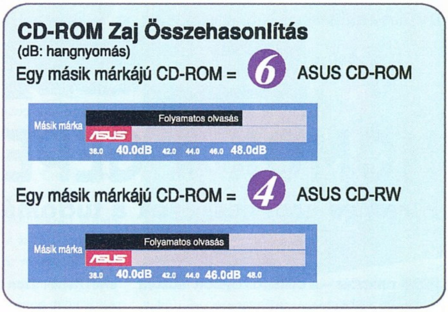
Rázkódás, rezonancia – és az elkerülésük

Működés közben a korszerű optikai meghajtók akár a tízezer fordulat per perc sebességet is elérhetik. Ekkora sebességeknél a legapróbb kiegyensúlyozatlanság is rezonanciát kelthet, ami lerontja az olvasási sebességet, hiszen a lemez öszevissza mozog a letapogató lézersugár alatt, és így lelassul az olvasás.
Az ASUS legelső optikai meghajtójában is már dinamikus kiegyensúlyozó rendszert alkalmazott az olvasófej stabilizálására, ennek a továbbfejlesztése a mai ASUS eszközökben megtalálható DDSSII (Double Dynamic Suspension System II, dupla dinamikus felfüggesztés). A DDSSII függőleges és vízszintes irányban is stabilizálja az olvasófejet, ami jelentősen javítja az olvasási pontosságot és így az adatátviteli sebességet. Csúcsra járatva a lemezek külső pontjai akár 260 km/h sebességgel száguldanak el az olvasófej alatt, a DDSSII rezonanciaszűrő miatt azonban ilyenkor is maximálisan megbizhatóan olvasnak az ASUS meghajtók, akár gyengébb minőségű lemezeket is, hiszen az olvasófej stabil, több lehetősége van a meghajtónak a hibajavítással foglalkozni.

Porszem a gépezetben

A precíziós optikai meghajtók komoly ellensége a por: a mikroszkopikus, szabad szemmel nem is látható szemcsék megülnek a lemez felületén, zavarva a beolvasást, vagy a nagysebességű forgás közben összekarcolják a lemezt, maradandó és javíthatatlan károsodást okozva. Az optikai olvasó fejek sem kedvelik a porlerakódást, azonban nem kerülhetik el.

Az ASUS azon kevés optikai meghajtó gyártó közé tartozik, amelyek komoly gondot fordítanak a porállóságra: speciális porszűrők beépítésével csökkentik a parányi részecskék felgyülemlését és randalírozását.



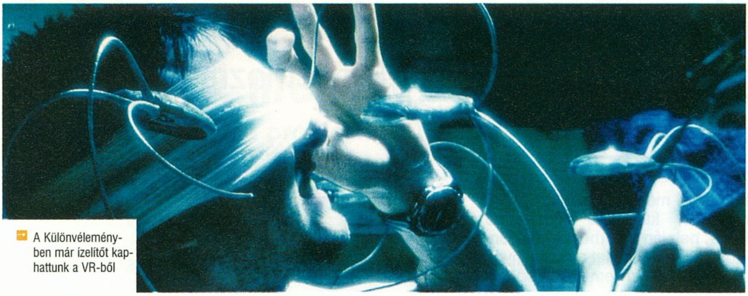
A DDSS II jelentősen csökkenti a vibrációt, ami nagyobb stabilitást és csendesebb működést eredményez

Az ASUS-nál a fejlesztés során külön porkamrákban tesztelik a meghajtókat a hatékony védekezési mechanizmusok kialakítása érdekében. Az eredmény nem is maradt el: az ASUS az egyik legkeresettebb optikai meghajtó márka a sivatagos Közel-Keleten.

Többet ésszel, mint sebességgel

Az optikai lemez olvasók legfontosabb tulajdonsága, hogy optikai lemezeket olvasnak be. Lehetőleg minél több fajtát és minőségűt, válogatás nélkül. Ha a meghajtó a lemezek felét, vagy akár csak egy fontos lemezt nem képes beolvasni, mindjárt értelmezhetetlenné válik a gyorsasága. Az olvasási minőséget pedig kizárólag gondos fejlesztéssel, precíz kivitelezéssel és speciális technológiákkal lehet garantálni – ahogy az ASUS meghajtók esetében is látjuk.

Ha kitűnő minőségű adatolvasás szükséges, az ASUS optikai meghajtója a legjobb választás



A Különvéleményben már ízelítőt kaphattunk a VR-ből

Csillagvarázs - akár a nappalidban is

HOMOK A GÉPEZETBEN

írta · Joshua

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Homestar – a csillagos égbolt illúzója

MegaStar sorozatú planetárium-projektorainak köszönhetően (amelyek egyedülállóan magas technikai színvonaluknak hála a Guinness Rekordok Könyvébe is bekerültek) a japán Takayuki Ohira eddig is valóságos legendának számított az optika terén, ám legújabb fejlesztésével valószínűleg mindörökre beírja magát annak történelmébe. A kérdéses úriember ugyanis most olyan "házi planetáriumot" fejlesztett ki, amely részletes csillagtérképeket képes kivetíteni akár a szobánk mennyezetére is! Rendkívül kis mérete ellenére a Homestar névre hallgató eszköz lenyűgöző felbontással és fényerővel rendelkezik, ráadásul akár 10 000 égitest egyidejű megjelenítésére is képes. Eme tulajdonságainál már csak az ára meglepőbb, mivel a júliusban a boltokba kerülő miniplanetárium várhatóan nem fog többe kerülni 200 dollárnál.

-10% IQ – az e-mail öl, butít, és nyomorba dönt

A modern technológia (közte is főleg az elektronikus levelezés) még a drogoknál is hatékonyabb lehet az ember kognitív képességeinek lerombolásában – legalábbis a londoni King's College pszichiátereinek felmérése szerint.

A kérdéses tanulmány, amely több mint ezer kísérleti alany adataira épít, nem kevesebbet állít, mint hogy a rendszeres e-mail használók IQ-jában nagyjából 10 százalékos csökkenés mutatkozik – ami több mint kétszerese a marihuánafogyasztók esetében tapasztaltnak! Szétszórtság, letargia és a fókuszálásra való képtelenség – egyáltalán, a mentális kapacitás leépülése volt jellemző a technológiafüggők eme vállfajára. A legsúlyosabb esetek az elektronikus levelezésre oly jellemző, gyakran feldolgozhatatlan mennyiségű információ következtében szinte teljesen elvesztették azon képességüket, amely segítségével különbséget tudtak volna tenni a lényeges és lényegtelen üzenetek között. A kísérleti alanyok 20 százaléka emellett a társas érintkezés folyamatában is súlyos hiányosságokat mutatott fel, gyakran a beszélgetések közepén érezve ellenállhatatlan késztetést arra, hogy ellenőrizze a postaládáját...

Hogy azért a nem email- és chat-függő felhasználók se nyugodjanak meg túlságosan, a súlyos kinyilatkoztatások sora ezen a ponton még nem ér véget... A szimpla számítógéptulajok is megkapják a magukét, miszerint az információtechnológia a jelenlegi modern, hálózatos formájában gyorsabban butítja az embereket, mint a televízió. Egy másik, 100 000 iskoláskorú gyerekre és 30 országra kiterjedő felmérés szerint a nem PC-használó tanulók jelentősen jobb eredményeket mutatnak fel írás-olvasás és matematika terén, mint számítógéppel rendelkező társaik. A szakértők máris egy új jelenségről, a PC használat következtében fellépő „problémamegoldási deficit rendellenességről" beszélnek.

GhostRadar – ezúttal nem kacsa

Az átlagosnál jobb memóriával megáldott olvasóink emlékezetében valószínűleg még élénken (?) élhet a kép a japán SolidAlliance, rovatunkban korábban már bemutatott termékéről, a világító kacsát formázó USB kulcsról... Most itt a nem kevésbé infantilis folytatás! Ez nem valamiféle újabb élőlénymás, hanem egy „valódi" szellemdetektor! A GhostRadar névre hallgató kütyü állítólag képes a kísértetek felderítésre, köszönhetően annak a beépített detektornak, amely az általuk keltett gyenge, ám jellegzetes mágneses mezőt tudja érzékelni. Az eszköz villogó fénnyel figyelmezet az élőholtak jelenlétére, ráadásul emellett hagyományos USB kulcsként is használható – igazi státuszszimbólummal van tehát dolgunk...!

Raytheon VR interfész

Bizonyára sokunk számára emlékezetes maradt a Steven Spielberg által rendezett Különvélemény című tudományos-fantasztikus film jelenete, amikor Tom Crusie egy térbeli interfészen keresztül, speciális kesztyű segítségével, különböző kézmozdulatokkal navigált a megjelenített adatok között. Nos, egy amerikai katonai technológiai cég, a massachusettsi Raytheon a látottakon fellelkesülve nem kevesebbet vett tervbe, mint hogy a rendszert a valóságban is elkészítik. Hogy szándékaik mennyire komolyak, mi sem jelzi jobban, mint hogy szerződtették John Underkofflert, aki a filmben megjelenő megoldást eredetileg megálmodta. Az úriembernek amúgy nem ez volt az első radikálisan merész gondolata: az információtechnológia Mekkájának számító MIT (Massachusetts Institute of Technology) tudományos konzultánsaként már számos újgenerációs csatolófelület kifejlesztésében vállalt szerepet. Hozzá fűződik a Luminus Room névre hallgató projekt is, amelynek során a MIT kutatói olyan speciális projektort fejlesztettek ki, amely lehetővé tette a kivetített objektumok manipulációját. Véleménye szerint egy ilyesfajta új rendszer ideális megoldás volna olyan katonai szakértők számára, akiknek nagy mennyiségű adatot kell feldolgozniuk gyorsan és hatékonyan.

A Raytheon által fejlesztett rendszer alapja egy pár speciális kesztyű, amely segítségével a felhasználó a panoráma-képernyőre vetített adatokat manipulálhatja. A kezek mozgását kamera követi, míg a mozdulatok jelentését számítógép értelmezi valós időben. Ahogy azt Underkoffler találóan megfogalmazta, „...ily módon a kezed katonai svájci bicskává változik."

A lehetséges felhasználási területek közül elsőként a katonai műholdfelvételek és felderítési adatok kiválogatása és rendszerezése kínálkozik, de a technológia sokat segíthet békésebb célú alkalmazásokban is. Ahogy arra Stephen Brewster, a Glasgowi Egyetem tanára (aki szintén szaktekintélynek számít a gesztusalapú interfészek terén) rámutatott: „Véleményem szerint ez nagyon jó ötlet. A kéz gesztusai, ellentétben pl. az egérrel, vagy bármilyen más mutatóeszközzel, igazán hatékonyak lehetnek, ha az adatokat fal méretű kijelzőkön jelenítjük meg."

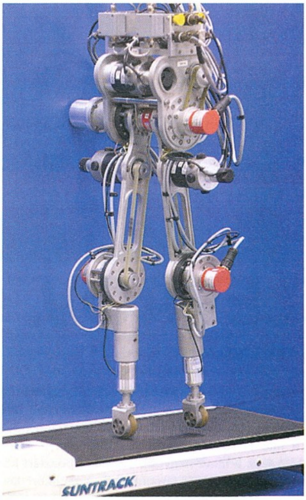
Mindazonáltal Brewster azt is megjegyezte, hogy a teljesen új technológia egyúttal az információ megjelenítésének és manipulációjának is új, eddig nem látott módjait igényli: „A dolog legnagyobb hozadéka az, hogy az interakció új útjait fedezzük fel. Végső soron így arra kényszerítjük a grafikus adatokat, hogy kilépjenek a képernyőről – egyenesen a való világba."

Gigantikus NES kontroller

Néhány szélsőségesen (talán még a főszerkesztőnknél is jobban) elkötelezett konzolrajongó nem kevesebbet vett tervbe, mint hogy elkészítik a világ legnagyobb NES kontrollerét... A „legnagyobb"-on ezúttal valóban méretes darabot kell érteni, mivel a vezérlő több mint két méter (!) széles, így óriásai gombjainak kényelmes kezeléséhez négy ember szükségeltetik. Az már csak hab a tortán, hogy teljes mértékben működőképes is; ezt fejlesztői egy külön TV-show keretében, számos klasszikus NES játékkal demonstrálták. Akit esetleg érdekel egy hasonló projekt, lépésről lépésre történő összeszerelési instrukciókat találhat a www.g4tv.com weboldalon, sőt, az archívumban a fent említett – amúgy rendkívül szórakoztató – műsort is megtekintheti.

Rabbit – kétlábú nyúl

A Sony Aibo, és a Honda Asimo (Advanced Step in Innovative Mobility) sétáló robotja után most újabb olyan fejlesztésnek lehetünk tanúi, amelynek célja olyan robot létrehozása, amely az élőlényekhez hasonlatosan mozog és egyensúlyoz. A legifjabb jövevény – amelyet francia tudósok, valamint a Michigani és Ohiói Egyetem csapata jegyez – Rabbit névre hallgat. Érdekes módon ormótlan lábak nélkül is képes finom mozgásokat megvalósítani – köszönhetően annak, hogy gólyalábszerű végtagjai olyan forgócsapokban végződnek, amelyek rendkívül finom mozgáskoordinációt tesznek számára lehetővé. A mozgás folyamata az embernél látottakhoz hasonlatosan történik, vagyis amikor a robot előrelép, automatikusan támaszt keres, és kiegyensúlyozza magát. Erre még a mostanáig talán legfejlettebbnek számító Asimo sem képes, az ugyanis inkább lábai nagy, lapos felületeire támaszkodva próbálja elérni a stabilitást. A Nyúl révén bemutatkozó technológia amúgy számos területen hasznosnak bizonyulhat, elegendő pl. csak arra gondolnunk, hogy mennyit profitálhatnának a rehabilitációra szoruló mozgássérültek, vagy a művégtaggal élők egy ilyen intelligens mesterséges lábból. Másfelől pedig a Rabbit robotok olyan új generációja előtt nyithatja meg az utat, amelyeknek már a lépcsők, vagy az akadályokkal szabdalt terep leküzdése sem okoz gondot.



Különleges egyensúlyérzékkel megáldott "nyúl"

LEVROV.

Olla olvasók!

A múltkor kissé szófukar bevezetőt kaptatok, a tömeges tiltakozás hatására most bővebb lére ereszteném a mondókát. Sokféle témát felvetünk a mai levrovban, kedvcsinálónak annyit, hogy szó lesz a mind nagyobb számban posztert követelő tömegekről, megfejtődik a múltkori levrovos feladvány, kapunk egy olyan teljes játék ötletet, amilyen még nem volt, szóba kerülnek vérvonalak, PSP adatok és korábbi teljes játékok, megjövendölik az Apokalipszist, és megpróbálnak összeugrasztani minket a vezetőséggel. Mivel is kezdjem? Jött néhány reklamáció azzal kapcsolatban, hogy én itt hónapról hónapra kérdéseket adok fel, aztán nem közöljük a beérkezett megfejtéseket. Ezt most szeretném pótolni, méghozzá mindjárt két megoldással. Az első némileg körmönfont, míg a második a lényegretörőség jegyében érkezett.

A kód megfejtődik

Tiszteletem Mr. Zak, levelem témája az e havi feladvány. E rövid kis írás fellebbenti a fátylat a titokról, ami tekintetes Dóczy úr volt szíves megjegyezni. Az általam leginkább preferált játékmagazin 2005/2-es számában a Republic Commando c. játék leírásához e lap designere gyakorlatilag mellékelte azt a kódot, amit nem csak a StarWars játékokhoz, hanem a 2004-től kiadott összes FPS-hez is lehet használni! Ez a secret code megtalálható még ugyanebben a számban a következő oldalakon is (KOTOR 2). Szerintem ez a frappáns megoldás tökéletesen alkalmas arra, hogy azon fanatikus és hardcore gamerek, akik rendszeresen kérnek bizonyos serialokat, megtalálhatják számításaikat. Innentől kezdve, azt hiszem, nem kell tartanotok ilyen jellegű levelektől, mivel mint említém, a megoldás kulcsát a februári szám ominózus design-eleme tartalmazza.
Tisztelettel: arsene lupin

A kód megfejtődik 2. (tömörítve)

A szám és betűsor a múltkori kőtörőgép gyári száma.
Brian Jack Walker

Sasa, küldjünk már valamit az uraknak... Ma jó kedvem van, ajándékozni akarok! Mondjuk lupinnak kérjünk valami Star Wars játékot, a kódja már úgyis megvan hozzá, míg Walker – amiért ilyen szellemesen tudott lényegre törő lenni – előfizetést kapjon. Benne vagy? (Küldjetek gyorsan e-mailt a postai címetekkel, körülnézünk itt a fiók aljában, ajándék után – Sasa)

Végünk van?

Kedves PC Guru, ITT AZ APOKALIPSZIS! Május 13-án (pénteken) a PC Guru és a gamestar egyszerre fog megjelenni. Sajnállak titeket, tök jó újság voltatok :)
aC3

Kedves önjelölt Nostredamus-leszármazott! Ha ezt olvasod, akkor megint vaklárma volt. Egyébként, aki az ilyesmit problémának éli meg, legközelebb jöjjön be a sokat reklámozott médiaboltunkba, és vegye meg ott egy nappal korábban. Ha másért nem, hát az univerzum megmentéséért...

Szívassuk a főnököt!

Helloooo ZaK-kkatol a vonat! Jó az újság, de nem teljesen, pl. a tördelés nagyon gáz (ugye Ricco?), de tetszik az új design. Miért kell még mindig kornénit szívatni?! Pl. ott van Carsten Gerlach bácsi, meg Walitschek kisasszony! Ja és én meg FPS-t akarok már teljes játéknak. Na lenne már egy agyas kérdésem is a „GameSz*rban" (tudjátok melyik újságról van szó) azt írják, hogy 1.GameSz*r 2.CP 3.mittomén 4.Chip bla bla bla és 8. a PC Guru ti meg azt írjátok, hogy: 1.Guru 2.GameSz*r. MOST AKKOR MI VAN?!
Ákos RF

Neked teljesen elment az eszed?! Hol divat szerinted a kenyéradó nagyfőnököt szívatni? Habár szórakoztató lenne, az tény... Na jó, velem lehet beszélni: küldjetek mostantól szorgosan leveleket a fenti két egyén fényképét követelve. Aztán meglátjuk, mit szólnak... A Ricco már jobban odafigyel, pontosabban feltelepített még egy helyesírás-ellenőrzőt, ami jobban figyel helyette az elválasztásokra, míg az említett egyén vadul WoW-ozik. Az FPS jó dolog, volt is nemrég, meg majd lesz is még. Ja és különben se gamesz*rozz itt, hanem inkább olvasd el figyelmesen, mit állít az egyik, és mit a másik lap – aztán rájössz, hogy a kettő nem zárja ki egymást. Én nem tettem volna bele egyikbe sem, de én ilyen kis csodabogár vagyok, aki nem az alapján ítél meg egy újságot, hogy rajta kívül hány másik ember veszi/olvassa, hanem hogy tetszik-e amiről, és ahogyan ír. Mondjuk nincs is doktorim marketingtudományból...

Rövidtávú memória

Helló Guru! Szerintem nagyon király az újság, csak nekem az nem tetszik, hogy az utóbbi időben jóformán csak stratégiai játékot tesztek a DVD mellékletbe, jó lenne, ha valami kalandjáték kerülne az újságba.
Hűséges olvasótok: Heineken

Képaláírás pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Hú, nehéz volt bejutni a józsefvárosi térfigyelő rendszerbe!"
Szaiai Zsolt

"Valaki mindenre képes, hogy benne legyen a tévébe."
Radics Csaba

"Mindig is tudta, hogy Anna Kurnyikova is egy idegen"
Gulácsi Péter

A győzteseknek gratulálunk!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Ha jól emlékszem, mindössze az elmúlt két számhoz járt stratégia, előtte pont kaland, azelőtt meg akció volt – szóval nyugi, menjél inkább lövöldözni a Chrome-mal.

Jó lenne, miért nincs, hova tűnt?

Kedves PC Guru team. Már 1998 óta veszem a PC Gurut. Lenne egy pár kérésem\kérdésem. 1. Teljes játéknak jó lenne a Pokoli Szomszédok2. **(Egyetértünk!)** 2. Szeretném\nénk, ha a Total Club Manager 2005-höz felraknátok a magyarosítását, a magyar csapatokat. **(Ezt kérned sem kell, ha létezik hozzá ilyesmi, Chris úgyis felteszi.)** 3. Miért nincs több poszter az újsághoz? 4. Hova tűnt a Mobil rovat? Előre is köszönöm a válaszotokat. Alig várom már a következő PC GURU-t.
Császtok: Kígyós Zoli

Összetett dolog ez a poszterkérdés, de rajta vagyunk a dolgon! A mobil rovat azért nem volt éppen, mert ha megfigyelted, ez ilyen népmesés dolog nálunk, azaz hol volt, hol nem volt. Amikor éppen beugrik az utolsó pillanatban valami izgalmas tesztelnivaló játék, vagy bombasztikus bejelentés, akkor a mobil rovat – mint a PC-s játékvilágtól aránylag távolt eső dolog – marad ki, hogy helyet szorítsunk a beesett anyagoknak. Ezt támogatja Shoebaron barátunk legendásan jó képessége a leadási határidők betartása kapcsán is (hopp, Ricco szeme hogy felakadt erre!). Én is kérdeznék valamit: miért írod a / jelet fordítva? Ez valami új trend, vagy csak kevered?

Posztert akarunk!

Üdv kedves Zak! Mielőtt a kukába tennéd a levelet az első mondat után, ami ebben az esetben a második lesz, olvasd légyszi el. Sokszor kérdezték már a kedves olvasók, hogy mi is van most a poszterrel, lesz-e vagy sem? Vagy csak egyszeri-kétszeri alkalom volt? Na most mielőtt meglepődnél, én is pont ez fogom kérdezni tőled. Csak én nem hagyom, hogy elmenj e fontos kérdés felett. Roha... akarom mondani, nagyon kíváncsi közönség, mert sokan szeretnék, ha lenne. Ha nem válaszolsz, elmondok valakiről valamit, amit már rég óta fejtegetnek az olvasók. Persze ez nem fenyegetés. :)
Üdvözlettel: Zpepe

Ez a poszterkérdés azért jóval bonyolultabb annál, hogy szeretnétek, megcsináljuk, örültök. Gondolom, nem árulok el azzal titkot, hogy a dolog pénzbe kerül, árat emelni meg nem szeretnénk, tehát valahonnan szorítani kell pár(százezer) forintot az ügyre. Ez van, amikor sikerül, van, amikor nem. Egyebet nem tudok elmondani, kérem kapcsolja ki. Előbb-utóbb kell lennie megint, mert sokan kéritek. De azért mondd el azt a titkos valamit valakiről, kíváncsi vagyok!

Korrnéni, másként

Hi Zak!
Olvastam a múltkori levrovban, hogy korrnéni Hancuval játszott. Ez tényleg igaz? Lesz az egész csapatról kép?
Mellsolyom

Bevallom, csak tippeltem, de egészséges kapcsolatban elő szokott fordulni az ilyesmi. Mindenesetre ugyan nem erősítették meg a dolgot (annyira nem is vagyok kíváncsi a naturális részletekre), de nem is vágták ki a kommentemet, pedig mindkettőjük kezén átment.

Megjelenések

Mikor jelenik meg a Godfather, Star Wars Empire At War, Spellforce2, Codename Panzers kiegészítője, Diablo3, Heroes 5, Prince Of Persia 3, Splinter Cell 4, mikor jelenik meg a HOMOK A GÉPEZETBEN CÍMŰ JÁTÉK, MERT MINDIG BENNE VAN AZ ÚJSÁGBAN? **(Hehe, ez jó volt!)**
A Sony PSP menyibe kerül?
Csá csumi csá,
FERENCKE

A megjelenési dátumokra térjünk vissza a következő számban, az E3 után, akkor sokkal okosabbak leszünk, mint most, ha ez egyáltalán lehetséges. Mindenesetre azt már most megígérhetem, hogy mindegyik előbb fog megjelenni, mint a Homok a gépezetben. Sony PSP-t a minap láttam egy nagy budapesti áruházban (nem hirdet, úgyhogy juszt sem írom ide a nevét) valami 250 ezresért, de azzal lehet, hogy automatikusan járt a szőke eladólányka is, mert egy kézikonzolért azért elég durva ez az ár... A nagy halászlé túloldalán 250 dollár körül van a kütyü, az európai ár a Sony szerint ugyanennyi euró lesz.

Csoportkép, miegymás

Cső Zak! Lenne pár észrevételem, a Guruval kapcsolatban: 1. Nincs poszter! Mér nincsen, pedig olyan jó volt sztem. 2. Igazat adok Zizinek, aki előző hónapban írta, hogy minek annyi könyv meg zene, amikor sztem senkit nem tud érdekelni. 3. Tudom, hogy reklámok helyett nem lehet levrov, de mi az, hogy a delux hardver eszközök reklámját is még ebbe a kis helybe nyomorították be? Meg legalább azt a fölső leveles képet ki lehetne szedni, az is elég sok helyet foglal. 4. Képet kérünk a Guru teamről! Meg lehet oldani, mer a helyiekről ha csináltok egy csoportképet, akkor be lehet melléjük tenni a vidékiek képeit is +korrnéniét is. :D Flatlányról pedig nem kell, mer nem is lány, kétlem hogy egy lány a Brothers in Arms-ot nyomná. :) 5. Tényleg nagyon sok mostanában a stratégiai játék nálatok, utolsó rendes autós játék pl. még 2001 végén volt csak, lehetne megint vmi. De ezek ellenére ti vagytok az istencsászár!:)
Csux

1. Tényleg nincs. Jó volna, és ha még sokszor írjátok, lehet, hogy lesz. Főleg ha a levelet nem nekem, hanem a főnököknek küldöd. Carsten emails címe... most mi van? Olyan csúnyán néznek itt rám... 2. Kell az, nem maradhattok begyöpösödött agyú gamerek. 3. Ezt már mondtam: mindenki a legjobb helyen szeretne hirdetni. 4. Jól van, jól van, megpróbálok intézkedni, ha már ennyien kéritek... 5. Lehetne, tervek vannak, amint lesz valami tuti aláírt szerződésünk, bizisten nektek szólok róla először.

Levrov

Csá Zak! Csak azért írok, mert állandóan beraktok ilyen reklámokat a levrovba. Ezek nem érdekelnek. Elfoglalja az ÉRTÉKES FINOM LEVROVTERÜLETEKET! Más: Az újságban a (szöveg) sorok közt hatalmas a hely! Szal fontoljátok meg, amit most írtam! Ja, hogy valami jót is mondjak, állat a Sudden Strike! Csá!

A reklámokat lehet nem szeretni, attól még lesznek. Való igaz, a sortávolság megnövekedett, ellenben a betűméret meg lecsökkent, így összességében még mindig több szöveg fér el egy oldalon, mint korábban, csak most már jobban olvasható.

PSP

Sziasztok! Lenne egy óriási kérdésem... Mikor jelenik meg a PSP magyar o.-n **(Katinka, ezt hagyd így kérlek, olyan szép...) (Csak a kedvedért, és egy marék nyugtató után... - korrnéni)**?
Üdv: Cole

Nocsak, mindenki PSP-t akar venni? Van, aki a megjelenését kérdezi, van, aki az árát... megjegyzem a Sony még nem reagált a múltkori ajándékcsomagra célozgató felvetésemre, így egyelőre hanyagolom a témát. (Jól van, jól van, de csak mert vajszívem van: szeptembertol jön be a gép Európába.) Apropó Cole, milyen az alvilágban? Vagy hol a pokolban vagy most éppen...

Na, megint itt a lap alja (vagy valami hirdetés teteje), ideje feladványról gondoskodnom. A legutolsó levélben (a PSP-s), amiben Cole barátunk rendkívül ügyesen leírta országunk nevét, számoljátok össze, hány hibát vétett ebben az egyetlen szóban, és ezt a számot küldjétek el nekünk. Legyetek jók, találkozunk négy hét múlva, most pedig rohanok aludni, mert holnap május elseje, majális, anyák napja, meg ilyenek...

Zak – levrov@pcguru.hu

MagiComp
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthory u. sarkán)
Tel.: 1/373-05-82 20/538-55-46 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20 Szo: 10-16
web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu
Sulinet expressz

Processzorok	bruttó
Sempron 2200 OEM/BOX	11.990/12.190
Sempron 2400 OEM/BOX	13.190/14.250
Sempron 2800/3000 OEM	19.490/19.990
Athlon64 3000+ (754) BOX	31.990
Athlon64 3000+ (939) OEM	32.990
Athlon64 3000+ (939) BOX	34.290
Athlon64 3200+ (754) BOX	37.490
Celeron-D 2.4GHz BOX	15.990
Celeron-D 2.6GHz BOX	19.190
Celeron-D 2.8GHz OEM/BOX	18.990/20.990
Intel P4 3.0GHz Presc. BOX LGA	38.990

Videokártyák	bruttó
ABIT 9250/9550 128MB	9.990/14.790
ABIT 9550/X800Pro 256MB	17.880/79.990
66GT INNO AGP/PCI-E 128MB	42.590/39.920

Memóriák	bruttó
DDR333 256/512 MB Brand	5.290/9.190
DDR400 256/512 MB Brand	4.590/9.240
C.Flash 128/ 256/512 MB	2.990/4.600/7.990
PenDrive 128/256 MB	3.390/4.990
PenDrive 512MB/1GB	8.490/15.250
MP3 PenD. 256/512 MB	14.590/15.990
Sec.Dig. 256/512/1024 MB	5.290/8.990/15.990

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80/120	9.590/11.990/15.990
Maxtor (8M) 80/120/160	12.790/16.240/17.490
Maxtor (SA)120/160/200	18.600/19.490/23.740
Sams. (2M)40/80/120 (3év)	11.190/13.99017.990
Sams. (8M)80/120/160 (3év)	14.690/17.790/21.990
Sams. (SA)80/120/160 (3év)	14.490/18.200/22.590
Seag. (8M) 120/160/200	18.290/20.190/23.990

Alaplapok	bruttó
ABIT NF7/NF7SL (2év)	13.490/17.990
ABIT NF7S2/NF7S2G (2év)	14.890/16.990
ABIT KV8Pro/3rd EYE (2év)	20.990/23.240
ABIT NF8 (2év)	22.490
ABIT IS7E2/IS7E2G (2év)	16.490/16.990
ASUS K8V-X	16.440
Asrock K7S41GX/P4I45D+	8.475/8.740
Gigabyte K8NS/K8NF9 (2év)	17.600/26.725

CD, DVD-írók	bruttó
LG CD-RW/Combo	4.650/7.990
LG 4163 DVD-RW OEM/BOX(2év)	11.790/16.590
NEC 3520 DVD-RW White/Black	11.480/12.990
Pioneer 109D DVD-RW White/Black	14.890/15.990

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
További részletek online árlistánkon!

írta • Birkás Péter

SIN CITY

Hossza ▪ 126 perc
Rendezte ▪ Robert Rodriguez, Frank Miller
Szereplők ▪ Bruce Willis, Mickey Rourke, Clive Owen, Rutger Hauer, Nick Stahl, Britanny Murphy

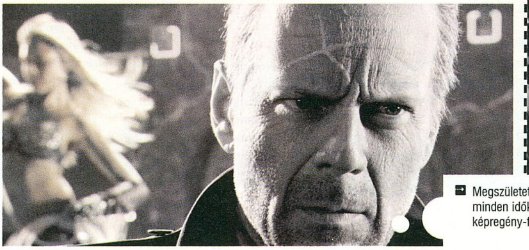
PC Guru Index:

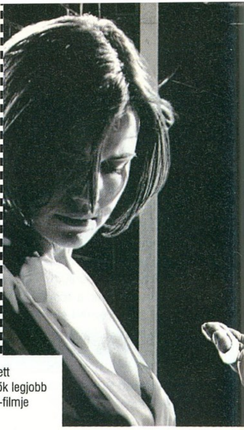
05

OS

SIN CITY

MOZI





Megszületett minden idők legjobb képregény-filmje

bizonyosan már hazánkban is szép számmal akadnak olyan olvasók, akiknek a Sin City cím nem ismeretlen, hiszen a zseniális képregény eredeti angol formájában, és egyes részleteiben már magyarul (lásd az előző szám könyvrovatát!) is beszerezhető itthon. Akiknek mégsem ismerős a Bűn városa, azoknak érdemes tudni, hogy Frank Miller igen egyedi képregényéről van szó, amely évekkel ezelőtt debütált az Államokban, és gyorsan nagy rajongótáborra

tett szert. Miller munkája sem történetében, sem formai megoldásaiban nem követi a tömegek számára ismert amerikai képregényeket, így oldalain nem testre feszülő ruhában világot megmentő hősökkel találkozhatunk, hanem velejükig romlott alakokkal, akik minden esetben a saját igazságukért harcolnak, méghozzá igen brutális, korhatáros módon. A képregény nem csak történeteiben, de rajzstílusában is meredeken eltér az átlagtól. Miller szinte teljes mértékben száműzte képregénye oldalairól a színeket, és fekete-fehér megoldásokkal építi fel képregényének világát, azt is igen extrém módon. Figurái, a környezet, mind-mind a fény-árnyék hatás alapján kapnak formát, igen komor, film noir hangulatot kölcsönözve a füzeteknek. A Sin City, nevéhez méltóan nem egyetlen karakterre koncentrál; a főszerepben maga a város áll, mely tobzódik a bűnben és az erőszakban. A szókimondó és vizuálisan durva cselekményben rendre feltűnnek ismerős, korábban már látott alakok, de a lényeg minden esetben az, hogy visszaadja azt az utánozhatatlan, a lehető legpesszimistább, sötét hangulatot, mely magát Sin Cityt jellemzi.

Ahogy azt lépten-nyomon megfigyelhetjük manapság, szinte minden sikeres képregényt igyekeznek átdolgozni a filmvászonra, és ezt a sorsot a Sin City sem kerülhette el. Sok rajongó felháborodott a hír hallatán, de amikor fény derült a rendezőpáros személyére, kicsit lecsillapodtak a kedélyek. A mozit mindenképpen Robert Rodriguez szerette volna megalkotni, de tisztában volt vele, hogy egyedül nem lenne képes megfelelni az alkotó és a rajongók elvárásainak, így magát Frank Millert kérte fel, hogy legyen társa a direktori székben. Az író-rajzoló számára a film világa nem volt ismeretlen, így elvállalta a felkérést, és a kis csapat Quentin Tarantinóval kiegészülve (aki mindössze egy jelenetet rendezett a filmben) belevágott minden idők legjobb képregény-adaptációjának elkészítésébe.

A forgatókönyv a Sin City sorozat legjobb epizódjait gyúrta össze (Big Fat Kill, The Yellow Bastard stb.), s bár a film erősen epizodikus jelleget ölt – azaz az egymás után következő részek nem kapcsolódnak szorosan egymáshoz – mégis kerek egészet alkot. Mindezt csak tetézi, hogy az alkotók kétszeresen is keretbe foglalták a filmet, ami hangulati szempontból nagyot dob a mozin, hiszen sokáig úgy tűnik, hogy a történet csak lóg a levegőben – de aztán a film utolsó perceiben a kör bezárul, és a néző elégedetten bólogatva hagyja el a mozitermet. A film minden elemében hű maradt a képregényhez: nem nevez ki egyetlen hőst, aki végigküzdi a két órát; célja inkább a város bemutatása, annak minden mocskával és fényével együtt. Erőszakban a vásznon sincs hiány, ami köszönhető mind az alapanyagnak mind Rodrigueznek – így aki esetleg nem nagyon szereti a durva jeleneteket, jobb ha elkerüli ezt a filmet. A brutalitás azonban nem öncélú (bár látványos!), helye van a filmben, hiszen alapvetően bűnözők életét követjük végig, akikről köztudott, hogy nem éppen a Tízparancsolat szerint élnek.

Az egyedi történet mellett a film látványvilága az, ami a székbe szögezi az embert, hiszen filmen eddig ritkán alkalmazott stilizáció szemtanúi lehetünk (a szintén képregény-feldolgozás Halhatatlanokban láthattunk ilyet). A rendezők szinte képről képre átvették a füzet beállításait és kompozícióit, így ne lepődjön meg senki a fekete-fehér (de mégis fantasztikus) világon és az általában (akciók kivételével) egyhelyben álldogáló kamerán. A vászonról szinte süt a képregényes alap, ami esetünkben egyáltalán nem zavaró, sőt szinte lenyűgöző – ugyanis a két direktornak sikerült úgy egy síkra terelnie a két alkotást, hogy azok erényei megmaradjanak, sőt a lehető legjobban erősítsék egymást. Ennek köszönhetően az ember csak bámul és bámul, nem győz csodálkozni, milyen lehengerlő módon zajlik, formálódik előtte a történet.

A film további pikantériája, hogy a legkisebb és legnagyobb szerepekben is sztárok (Bruce Willis, Elijah Wood, Clive Owen, Brittany Murphy, Nick Stahl stb.) tündökölnek, sőt, olyan, szinte elfeledett arcok is felbukkannak, mint Mickey Rourke vagy Rutger Hauer. A színészek és a rendező, mindenféle imázst félredobva alkották meg a karaktereket, tökéletesen idomulva (mind személyiségben, mind külsőben) a képregényhez, ezzel téve fel a koronát az alkotásra, mely a mai nappal bezárólag a legjobb képregény-adaptáció, de ezen felül is figyelemreméltó, soha nem látott technikával dolgozó, kihagyhatatlan alkotás.

ÖSSZEGZÉS: Zseniális képregény méltó adaptációja, amely nem csak a feldolgozások terén, de általában a filmművészetben is előkelő helyre verekedte fel magát.

SCORSESE COLLECTION

6 lemez
Rendező ▪ Martin Scorsese
Szereplők ▪ filmenként változik
Hang ▪ lemezenként változik
Kép ▪ lemezenként változik
Felirat ▪ lemezenként változik
DVD Start ▪ május 24.
Forgalomba hozza ▪ Warner Home Video

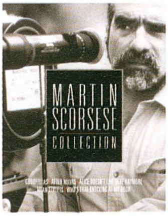
PC Guru Index:

04
05

MARTIN SCORSESE gyűjtemény

DVD

Akinek már volt szerencséje megfordulni egy nyugati DVD-üzletben (például Angliában), az tudja, hogy arrafelé szinte mindent kiadnak DVD-n, legyen szó bármilyen sorozatról, vagy klasszikus alkotásról. Itthon sajnos ez a helyzet még nem áll fenn, sokszor akad, hogy hiába vadászunk egy-egy régebbi kedvencre. A világ nagyobb lemezforgalmat bonyolító országaiban a gyűjteményes díszdobozok sem ritkák, el sem tudjuk képzelni milyen és hány kombinációban képesek kiadni egyes filmeket. Ehhez az érdekes tendenciához tűnik csatlakozni a hazai forgalmazók bázisa is, hiszen amellett, hogy egyre több széria lát napvilágot magyar kiadásban is, feltűntek a gyűjtemények is (Hitchcock, Bergman), melyeknek újabb darabja a Scorsese gyűjtemény. A díszdoboz hat lemezt, és négy filmet rejt, melyek nem az alkotó legfelkapottabb munkái, így némi kuriózum-értéke is van a dolognak. A gyűjtemény a Lidérces órák, az Alice már nem lakik itt, a Ki kopog az ajtómon?, az Aljas utcák, és a Nagymenők duplalemezes kiadását rejti, így aki eddig nem találkozott volna a mester eme munkáival, tökéletes célpontra lelhet a kiadványban. Extrák tekintetében a Nagymenők viszi el a pálmát, hiszen a többi lemezen csupán audiokommentár és werkfilm található. A Robert de Niro és Ray Liotta nevével fémjelzett mestermű ezzel ellentétben már két különböző audiokommentárt, werkfilmet, és két dokumentumfilmet is rejt – mindezt magyar felirattal. A gyűjtemény nem az extrák, hanem maguk a filmek miatt érdemes a figyelemre, de ebből a szempontból mindenképpen: rajongók számára kihagyhatatlan.



SMALLVILLE 3. évad

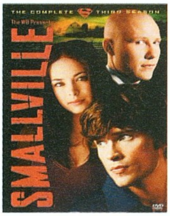
SMALLVILLE - 3. SEASON

6 lemez
Rendező ▪ Részenként változik
Szereplők ▪ Tom Welling, Kristin Kreuk, Michael Rosenbaum, Allison Mack, Annette O'Toole, John Schneider
Hang ▪ angol, francia, olasz (surround)
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ magyar, angol, arab, francia, görög, holland, olasz
DVD Start ▪ május 31.
Forgalomba hozza ▪ Warner Home Video

PC Guru Index:

04
05

Ahogy már fentebb említettük, egyre több tévésorozat jelenik meg itthon is DVD-kiadásban, ami a szériák szerelmeseinek igen jó hír. Annak idején, amikor a Smallville első évadja megérkezett a hazai üzletek polcaira, még volt némi kétely az emberben, hiszen rossz példaként lebegett előttünk a Twin Peaks, mely még mindig (!) nem jutott túl az első évad kiadásán. A Smallville azonban nem jutott David Lynch remek munkájának sorsára, s nem sokkal az első széria után a második is megérkezett a gyűjtőkhöz, most pedig már izgulhatunk a harmadik nekifutás epizódjain is. A 22 rész továbbgördíti a némileg átformált Superman-mítoszt, fellebbentve pár újabb titokról a fátylat és felszínre hozva néhány újabb képességet, tovább bonyolítva az ifjú Clark Kent eddig sem egyszerű életét. Extrák tekintetében a harmadik évad is hozza a megszokott színvonalat, így nem dúskálunk a kiegészítő anyagokban, de az ilyen kiadványok esetében nem is ez a lényeg. A korongok három részhez tartalmaznak audiokommentárt, kimaradt jeleneteket, egy werkfilmet, dokumentumfilmet, (amely folytatása a második évad hasonló filmjének), bakiparádét, némi rejtett extrát, és elérést a sorozat weblapjához. Aki eddig is beszerezte a sorozat epizódjait, valószínűleg kapva kap a legújabb megjelenésen is, melyen közel ezerpercnyi szórakozás várja a nézőket. A gyűjteményt, és előzményeit azonban érdemes beszerezni azoknak is, akik eddig nem ismerték ezt a sorozatot, ugyanis a Smallville-lel egy kivételesen jó tini-szériát (megbolondítva némi szuperhősös hangulattal) helyezhet a gyűjteményébe.



AMERICA COMMANDO

1 lemez
Rendező ▪ Matt Stone, Trey Parker
Szereplők ▪ Bábfigurák
Hang ▪ magyar, angol, cseh
Kép ▪ 16:9 (1.78:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh
DVD Start ▪ május 31.
Forgalomba hozza ▪ Intercom

PC Guru Index:

04
05

AMERIKA KOMMANDÓ Világrendőrség

A Matt Stone és Trey Parker által megálmodott South Park villámsebességgel vált elképesztően népszerűvé hazánkban is, kitermelve egy olyan masszív rajongótábort, ami örömmel látogatta meg a mozit az egész estés változat ürügyén, és előszeretettel visel olyan cuccokat, melyen az egyes szereplők láthatók félreérthetetlen szituációkban. A két agyament alkotó azonban nem ült a babérjain, némi csend után újabb egész estés alkotással robbantak be a mozgókép világába, amely az Amerika Kommandó nevet kapta. A film különlegessége nem csak abból fakad, hogy szereplői bábfigurák: különösen agresszív szövege és szókimondása segített a reflektorfénybe kerülni a nem éppen gyermekek számára összehozott alkotásnak. Az Amerika szellemiségét a sárba tipró mű ezennel befutott a DVD-piacra is, így aki jól szórakozott a moziban, most a saját gyűjteményéből is bármikor előveheti a sajátságos alkotást. Az egy szem korongon érkező film extrákkal is el van látva, így ha túl vagyunk az újabb megrázkódtatáson, némi bevezetőt követően kisfilmekkel csillapíthatjuk éhségünket. Megtekinthetjük a világ felépítését, a bábok megalkotását és mozgását. Megtudhatjuk, milyen a pirotechnika kicsiben, milyen II. Jong király testközelből, s vár még ránk egy öltözői próba és egy bábteszt. Ha mindez még nem lenne elég, jönnek a kimaradt és kibővített jelenetek, elmerülhetünk az animált storyboardban és végül levezetésként zárhatjuk a korongot az előzetesekkel. Az Amerika Kommandó főleg rajongóknak ajánlott, azon belül is azoknak, akik a moziban elszalasztották ezt az igen egyedi bábfelvonulást.

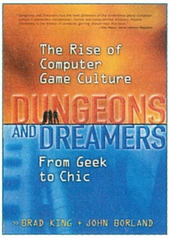
írta • Hancu

Ebben a hónapban rendhagyó könyvrovattal szolgálhatunk – rengetegen kértétek ugyanis, hogy a tavaly karácsonyi Doom legendája könyvünk után adjunk más, játékokkal, játékiparral foglalkozó könyveket is a PC Guru mellé, így körülnéztünk a nagyvilágban, milyen hasonló könyvek léteznek még. Sajnos a magyarításuk különféle okok miatt egyelőre lehetetlennek tűnik, mégis bemutatjuk őket röviden – akit érdekelnek, meg tudja őket rendelni bármelyik nagy online könyváruházból.

KÖNYV

Brad King és John Borland: DUNGEONS AND DREAMERS

Kiadó ▪ McGraw-Hill



A Wired magazin újságírói a Doom-könyv sikerén felbuzdulva vágtak bele saját játéktörténelem-könyvük megírásának. A könyv gerincét Richard Garriott, és az Ultima sorozat világhódító útjának krónikája képezi, de kapott egy-egy fejezetet az id már ismerős története, Tresh, a híres-hírhedt Quake-bajnok, illetve az első kalandjátékok és MUD-ok készítői is. Nem olyan személyes, és mély, mint a Doom legendája, és az elkülönülő fejezetek miatt kissé széttöredezett az egész (olyan, mintha egy rakás Világ legbefolyásosabb emberei-epizód lenne egymás mögé dobálva), de – főleg a Garriott-tal foglalkozó részek – nagyon érdekes olvasmány.

PC Guru Index:

04

05

Steven L. Kent : THE MAKING OF DOOM 3

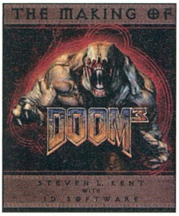
Kiadó ▪ McGraw-Hill

Elsőre akár a Doom legendája egyenes folytatásának is hihetnénk a Doom 3 készítéséről szóló könyvet, de ahogy belelapozunk, hamar kiderül, hogy inkább művészeti album, mint izgalmas olvasmány. Rengeteg képpel, fotóval illusztrálva áshatjuk bele magunkat a játék készítésének kulisszatitkaiba, megszólalnak Carmackék, és elolvashatjuk a játék történetét (legalábbis az elejét...) a főhős szemszögéből, novellaszerűen is – nekem ez tetszett a legjobban! Gyönyörű kiállású, hihetetlenül igényes kiadvány, amit öröm kézbe venni és lapozgatni – egyetlen rajongó polcáról sem hiányozhat!

PC Guru Index:

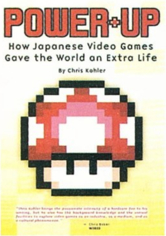
05

05



Chris Kohler: POWER UP

Kiadó ▪ Brady Games



Vannak, akik szerint a világon mindent a japánok találtak fel – ha ez az állítás talán kissé erős is, az biztos, hogy a játékipar megszületéséhez és fejlődéséhez azért hozzátették a magukét. Chris Kohler egy tudományos értekezés alaposságával elemzi ki, miért annyira mások, és miért annyira sikeresek a japán játékok. Felvázolja a híres japán játékok (Final Fantasy, Super Mario, Dragon Quest, Pokémon, Zelda, Metal Gear Solid és a többi nagy hírű sorozat) történetét, és bevezet az olyan, nyugati szemmel talán elborultnak tűnő, speciálisan japán játékok világába, mint a lóverseny-játékok, a randiszimulátorok, vagy a pachinko és pachisuro szerencsejátékok. Az egzotikumot kedvelőknek, és Japán-mániásoknak kötelező!

PC Guru Index:

04

05

Steven L. Kent: THE ULTIMATE HISTORY OF VIDEOGAMES

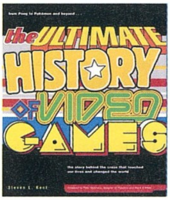
Kiadó ▪ Three Rivers

A címe is jelzi, hogy ez a könyv a konzoljátékokról szól, nem a PC-ről (a teljes PC-s játékvilágot elintézi a Myst és a Quake említésével), mégis érdekes olvasmány, hiszen az őskortól (vagyis a flipperektől és egyéb mechanikus játékoktól) az Xboxig kalauzol át a játékok fejlődésén. Egészen elképesztő sztorik követik egymást, ahogy a történet az Atari és az Apple korai gépeitől a Commodore-korszakon keresztül átvezet minket a japán konzolok (NES, SNES, PlayStation) korába. Megismerkedhetünk a játéktörténelem hőskorának legnagyobb alakjaival, és megtudhatjuk, milyen apró dolgokon, véletleneken múlt, hogy ma úgy néz ki a játékvilág, ahogy... Igazi szórakoztató történelemkönyv, kár hogy főként a konzolos vonalon halad, szuper lenne egy hasonló, PC-s kiadvány. Tetszik hallani, Mr. Kent...?

PC Guru Index:

05

05



My Chemical Romance : THREE CHEERS FOR SWEET REVENGE

ZENE

írta · Birkás Péter

Kiadó ▪ Warner Music

A múlt hónapban bemutatott Simple Planhez hasonlóan most ismét egy olyan csapat kerül terítékre, akik az elmúlt hónapokban törtek be igazán a pop-piacra, s nem utolsó sorban – a már említett formációt leváltva – a Green Day előzenekaraként tevékenykednek manapság. Ezt akár élőben is letesztelhetjük, hiszen a június 9-i koncerten is ők lépnek színpadra a világszerte ismert és kedvelt punk csapat előtt. Bár a My Chemical Romance csak mostanában vált ismertté, nem ez az első korongjuk, csak most kaptak lehetőséget egy nagyobb kiadótól, hogy világszerte is próbára tegyék zenei képességüket. A zenekar a mostanság igen divatos pop-punk stílusban harcolta magát az élmezőnybe, s abban sikerült újat mutatni a hasonló vonalon mozgó bandákhoz képest (Blink 182, Sum 41), hogy zenéjüket metál és hardcore elemekkel egészítették ki, ezzel egészen sajátos hangzásvilágot és számfelépítéseket kölcsönözve az együttesnek. A fülbemászó és könnyen megjegyezhető refrének mellett nagy szerepet kapnak a kemény gitárszólók és nem ritka az sem, hogy a dalok a metálra jellemző agresszív süvöltésbe csapnak át. Mindez persze egyáltalán nem válik a korong rovására, akik szeretik a stílus egyéb képviselőit, azok az új bandát is hamar megszerethetik – azzal az előnnyel, hogy ha igazán bejön a tizenhárom szerzeményt számláló korong, még mindig nem késő, hogy megváltsuk a jegyünket az élő bemutatóra.

PC Guru Index: 04 / 05

írta · Sasa

TÁRSASJÁTÉK

METRO

Kiadó ▪ Piatnik

A Metro az 1800-as évek Párizsába kalauzol bennünket. Ekkor kezdődött meg a festői szépségű városban a metróhálózat kiépítése. A végtelenül egyszerű, de sok taktikát igénylő logikai játékban ennek az építkezésnek válhatunk részeseivé.

A 8x8-as játéktáblán összesen 60 mezőre elhelyezhető sínpárokkal kell megépítenünk saját metróvonalunkat úgy, hogy lehetőleg keresztezzük és megakadályozzuk játékostársaink elképzeléseit. A játékot természetesen az nyeri, aki az összes vágánylap elhelyezése után hosszabb szakaszt épít. Természetesen egy-egy jól kivitelezett vonalért (pl. ha a lezárt vonal végállomása a városközpontban van, vagy ha egy metróvonal többször is áthalad egy vágánylapon) extra pontokat szerezhetünk amelyek a végelszámolásban sokat jelentenek majd.

A Metro tehát egy nagyon egyszerű, gyors lefolyású játék, amely még a gyakorlatlan játékosok számára is szórakoztató (nincs annál jobb érzés, amikor az ellenfél metróvonalát keresztezzük, vagy lezárjuk). A Metró egyetlen apró negatívuma a már említett egyszerűsége, aminek köszönhetően az összetett stratégiát igénylő játékosok számára nem biztos, hogy a legjobb választás lehet.

PC Guru Index: 04 / 05

OROSZLÁNSZÍV

Kiadó ▪ Piatnik

Klaus Teubert neve ás az általa készített Catan című társasjáték mára már fogalommá vált a táblás játékok kedvelői között. Teuber a hatalmas sikerek után sorba szállította a Catan kiegészítőket, majd a rajongók legnagyobb örömére elkészítette az Oroszlánszívet.

A játéktáblát a Catanhoz hasonlóan mozaiklapokból kell felépíteni majd minden játékosnak fel kell helyeznie a táblára a saját kastélyát illetve lovagját. Miután mindenki elhelyezte a várait, kezdődhet a játék. Az alapvető cél az, hogy a kastélyt falakkal körülzárjuk, és önálló hercegséget hozzunk létre. Minden egyes bezárt területért pontokat kapunk. A játékot természetesen az nyeri, akinek a végelszámolásban több pontja lesz. A Catanhoz hasonlóan itt is nagy hangsúlyt kell fektetni az erőforrásokra (azaz bányákra) melyek biztosítják számunkra az állandó bevételt. Mindezek mellett vásárolhatunk, terület lophatunk, és igazi kegyelemdöfésként elrabolhatjuk a szomszédos hercegségben állomásozó lovagot is.

Mindent összegezve az Oroszlánszív a Catanhoz hasonlóan a legjobb táblás játékok sorába tartozik, melyben a stratégiai érzékünkön sokkal több múlik, mint a szerencsénken. Ha szeretted a Catant, vagy rajongsz a gondolkodtató társasjátékokért akkor az Oroszlánszív mindenképpen a te játékod!

PC Guru Index: 05 / 05

HELYSZÍNI BESZÁMOLÓ AZ E3 KIÁLLÍTÁSRÓL

Age of Empires 3, Quake 4, Call of Duty 2, Prey, Unreal 3, Civilization 4, Neverwinter Nights 2, Oblivion, Prince of Persia 3, Baldur's Gate 3, Matrix: Path of Neo, King Kong, Godfather, Hitman Blood Money, Dungeon Siege 2, STALKER, Serious Sam 2, Need for Speed Most Wanted, Starcraft Ghost, Splinter Cell 4, Heroes 5, Star Wars Empire at War, Dragon Age, FEAR, FIFA 2006, Sims 2 Nightlife, Fallout 3, Warriors, Gothic 3, Spellforce 2, Rise&Fall, Operation Flashpoint 2, Diablo 3 – és ez csak a kezdet... Egyéb kérdés van?

PSYCHONAUTS

Tim Schafer, az elborult kalandjátékok koronázatlan királya visszatér, hogy minden idők legviccesebb platformjátékával támadja be a rekeszizmokat. Rez a pszichonatua kisfiú különféle elmebetegek álmaiban és agyában kalandozva próbálja megmenteni elrabolt társait – nem is szaporítjuk tovább a szót, tessék a DVD-mellékletünkön kipróbálni a játszható demót, garantált, hogy ti is hozzánk hasonlóan várni fogjátok a teljes verziót (ami jó időzítéssel éppen lapzártánk napján érkezett meg...)!

PARIAH

Míg a programozók nagy része az Unreal 3.0 motor összekalapálásával volt elfoglalva, a Digital Extremes fejlesztőcsapat maradéka összedobta a Pariah-t, ami az eddig látottak alapján (Sasa épp az Xbox-verziót próbálgatja), hobbiprojekt létére meglepően jól helytáll az igen erős FPS-mezőnyben. Sci-fi akciójáték jó sztorival, pergő ritmusú lövöldözésekkel, sok izgalommal, járművekkel – akár még az év meglepetése is válhat belőle!

IMPERIAL GLORY

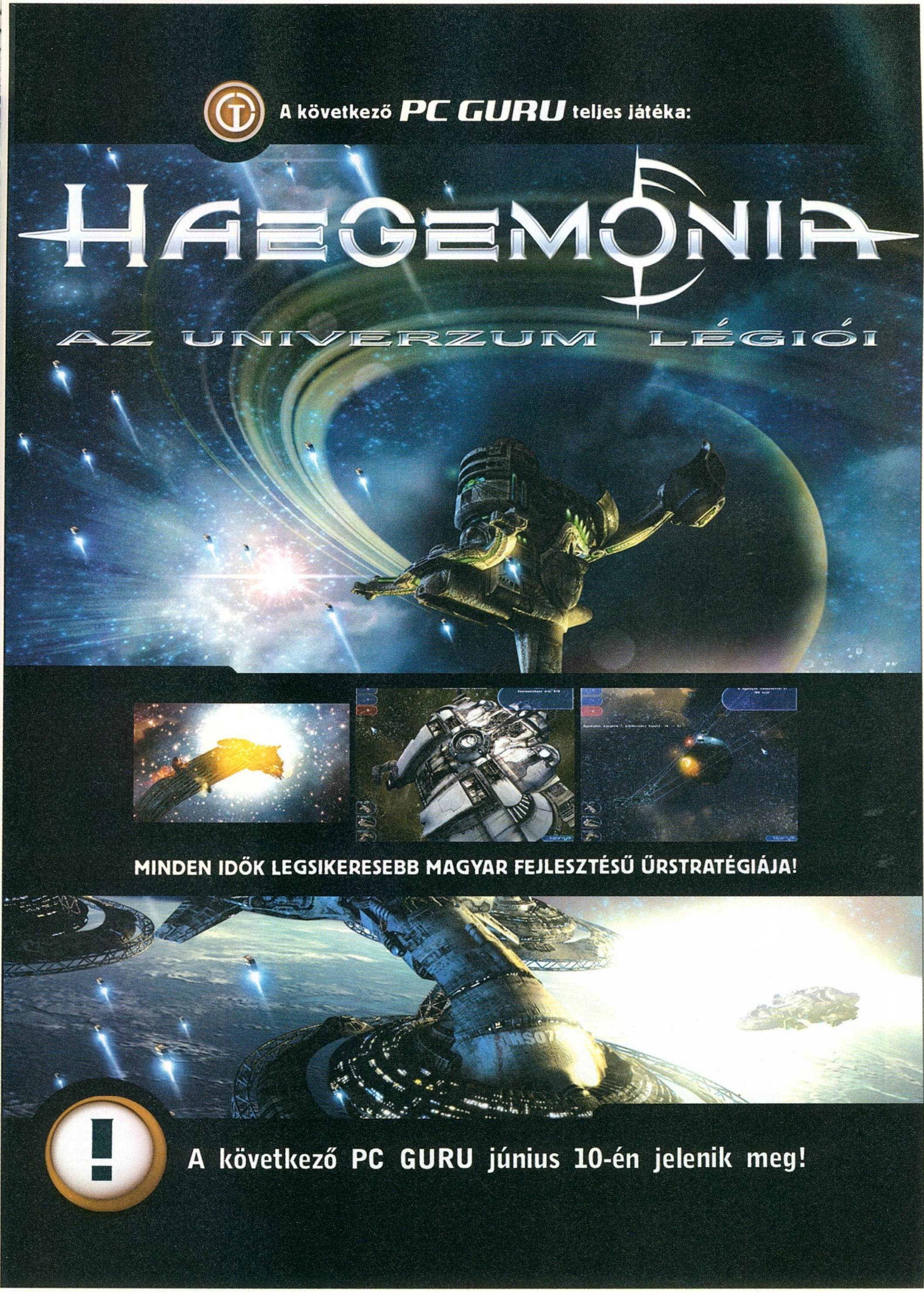
Unod a Rome-ot? Akkor jó hírünk van: itt a következő nagyszabású stratégiai játék virtuális tábornokok számára! A XIX. század leghíresebb háborúit és csatáit küzdhetjük végig az angol, orosz, francia, porosz csapatokat, vagy akár az Osztrák-Magyar Monarchia seregét vezetve. A harctéri taktika mellett otthon kell lennünk a kereskedelem, a gazdaság, a technikai fejlődés, és a diplomácia világában is, ha meg akarjuk alkotni a sajátságok kis Európai Uniónkat az akadékoskodó nemzetek leigázásával. További részletekért irány a DVD és a játszható demó!

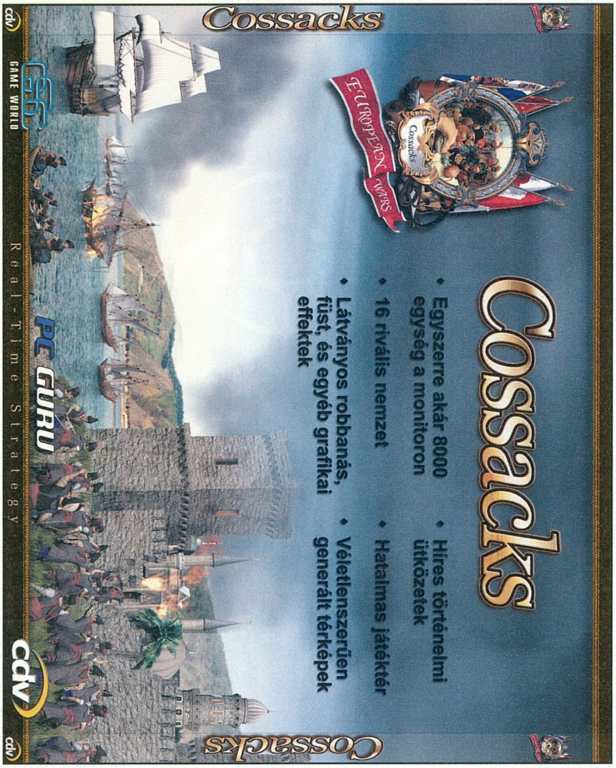
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: HAEGEMONIA: AZ UNIVERZUM LÉGIÓI

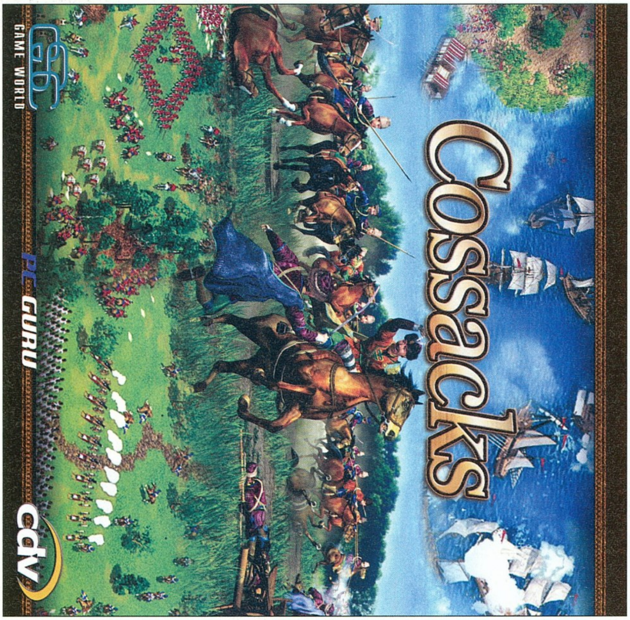
Nagyon sokan, régóta kértétek már teljes játéknak a magyar játékfejlesztés egyik igazi gyöngyszemét, a Haegemoniát. Most már csak négy hetet kell várnotok, és elindulhattok a Digital Reality híres sci-fi eposzában a világegyetem meghódítására! Hihetetlenül látványos űrcsaták, komplex stratégiai rész (200 kifejleszthető találmány, kémkedés, hősök menedzselése), és két különálló, rengeteg izgalmat ígérő, hosszú hadjárat vár rátok a játékban, amely természetesen teljesen magyar nyelven kerül fel következő számunk DVD-mellékletére.

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 128 MB RAM, 550 MBHDD, 16 MB VRAM

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2005. JÚNIUS 10-ÉN JELENIK MEG!


A következő PC GURU teljes játéka:
HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
MINDEN IDŐK LEGSIKERESEBB MAGYAR FEJLESZTÉSŰ ŰRSTRATÉGIÁJA!
A következő PC GURU június 10-én jelenik meg!





Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Szerkesztő: Berkovits Imre ■ imreb@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, **Fax:** (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, **Fax:** (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül. Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

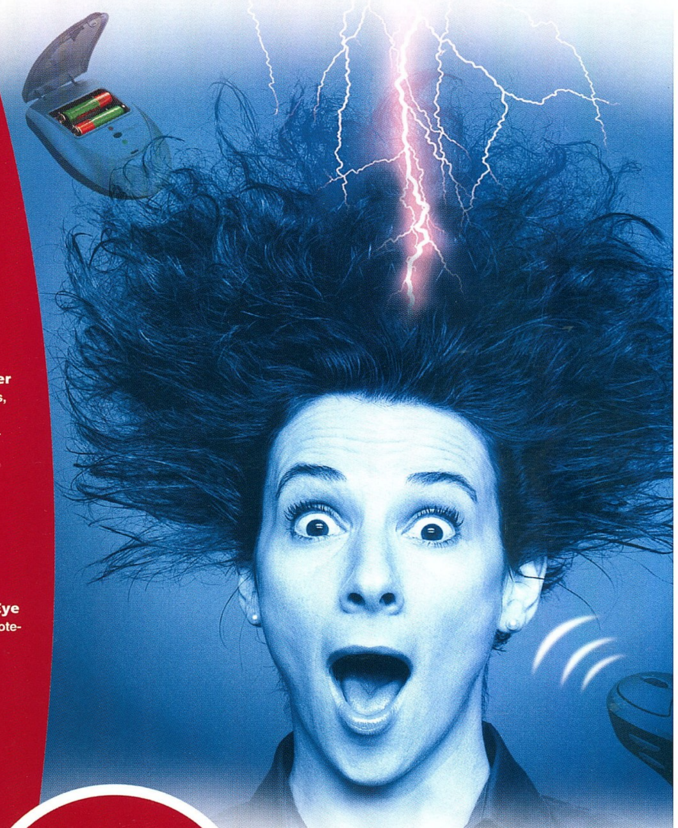
Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Genius

A megújult energia!



Wireless NetScroll+ Superior
- 10 gombos, vezeték nélküli, optikai egér
- internetes és alkalmazáskezelő gyorsgombok
- akkutöltővel egybeépített rádióvevő

Wireless Optical Pro
- 800dpi felbontású, 5 gombos, vezeték nélküli optikai egér
- gyilkos bálnák ihlette ergonomikus forma és színvilág
- akkutöltős rádióvevő

Wireless NetScroll+ Traveler
- 800dpi felbontású, akkutöltős, vezeték nélküli, optikai egér
- borítással egybeöntött gombok, metál-ezüst kivitel
- mindkét kéznek kényelmes szimmetrikus forma

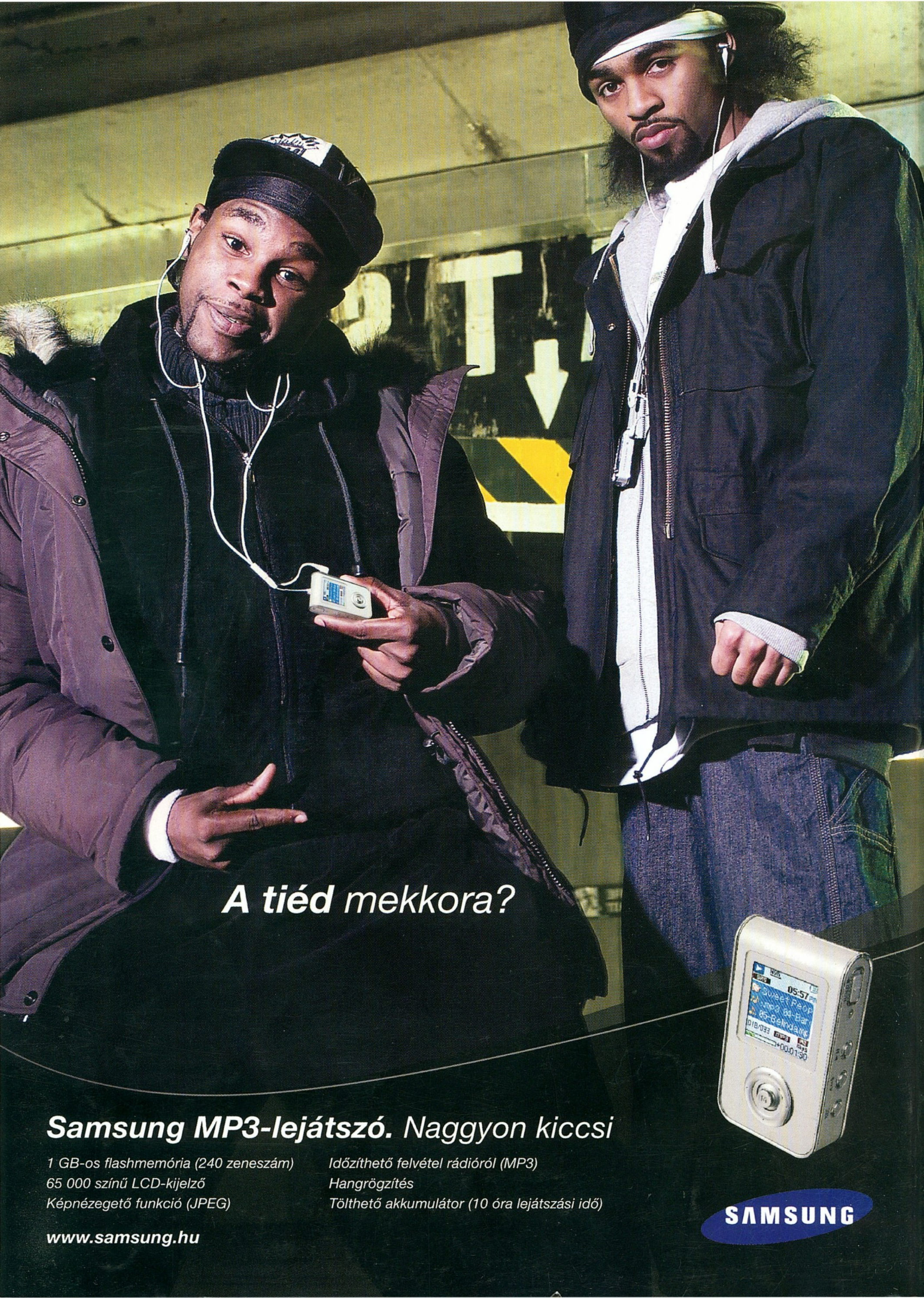
Wireless WebScroll+ NB Eye
- vezeték nélküli, 3 gombos notebook egér
- 800dpi optikai felbontás
- fény- és hangjelzés e-mail érkezésekor
- metál-ezüst színvilág

Wireless TwinTouch+ Optical Office

- vezeték nélküli, 21 gyorsgombos office billentyűzet
- 800dpi-s optikai egér, 3 + 2 extra funkciógombbal
- akkutöltővel egybeépített közös USB vevőegység
- Office gyorsgombok, alkalmazásváltó görgetőgomb
- 360°-ban működő, 1,5 méteres hatósugár
- metál-ezüst kivitel
- 6 extra AA akkumulátor

web: www.genius.hu

Képviselet: G.Network Kft.
1131 Budapest, Béke u. 129-135
Tel.: 239-7021, Fax: 452-0720


A tiéd mekkora?
Samsung MP3-lejátszó. Naggyon kiccsi
1 GB-os flashmemória (240 zeneszám)
65 000 színű LCD-kijelző
Képnézegető funkció (JPEG)
Időzíthető felvétel rádióról (MP3)
Hangrögzítés
Tölthető akkumulátor (10 óra lejátszási idő)
www.samsung.hu
SAMSUNG